3M PC·CD-ROM·CD-i·MULTI MEDIA TITLE·EDUTAINMENT·ARCADE
GAME POWER
CD ROM
'95 7
GAME CHAMP The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine
三國志英傑伝
드디어 그 모습을 드러내다!!
긴급속보
USS타이콘데로가
집중공략
하데스
팬저 제너럴
검은 태양2
젠타의 기사
탱크 코맨더
뷰로13
해외 게임 리뷰
디스크 월드 · 헤레틱 · 트래시 레이스 ·
어둠속에 나홀로3 · 펜타스마고리아 ·
심타워 · 아파치 · 브레인 데드13 · 유죄 ·
테크워 · 터미널 벨로시티 · FX화이터 ·
썬더 스케이프 · 사일런트 헌터
비디오 게임 완전 공략
슈퍼 봄버맨3
버닝 히어로즈
아케이드 게임 가이드
긴급속보『철권2』
집중공략『아랑전설』『풍운묵시록』

KOGA

못말리는 탈옥범

"땀에 손을 쥐는 우스움이 있습니다."

국내 총 판매원

개발원 타프 시스템

주소 서울시 강남구 논현동
10-6번지 동보빌딩 202호
TEL : 518-1369, 549-6168,
FAX : 548-4663

KOGA
그들의 반란
6월
패밀리 스타 총출동
재미도 8배
감동도 8배
■특징
• 전방향 스크롤의 STDV II 시스템
• 다수의 다관절 캐릭터
• 화면가득히 작열하는 필살기
• 인공지능 난이도 조정 시스템
■사양
기종 : IBM PC 386이상
그래픽 : VGA급 이상
장르 : 코믹 3차원 슈팅게임
2인동시 플레이, 조이스틱 지원
올망졸망
파라다이스

TEL:338-2313
FAX:323-3662

- 장 르: 3차원 슈팅게임
- 기 종: IBM-PC 386 이상
- 메모리: 4MB
- 사운드: 애드립, 사운드블러스터, 옥소리, 미디호환기종
- 용 량: 미정

IZMIR-1

최후의 순간은 그들에게 주어졌다
상상을 초월한 환상의 3차원 게임

- 텍스츄어 맵을 도입한 3차원 퍼스팩티브 액션
- SF적인 연출의 3차원 비쥬얼 씬
- 3차원 랜드링된 캐릭터와 배경

이즈미르
IZMIR
TANNOY

IBM PC 히트게임차트

1 탄생

- 시뮬레이션
- 소프트맥스
- 2HD 8장
- 38,500원
- 소프트맥스(02-598-2554)

2 은하영웅전설 Ⅲ SP

- 시뮬레이션
- KCT
- 2HD 4장
- 39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

3 대항해시대2

- 시뮬레이션
- 범아정보시스템
- 3.5인치 4장
- 39,000원
- 범아정보시스템 (02-401-2531)

4 다크포스

- 액션
- 루카스 아츠
- CDROM 1장
- 49,000원
- 동서게임채널 (02-606-8020)

5 파워돌

- 시뮬레이션
- KCT
- 3.5인치 4장
- 37,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

애독자구매희망순위

1 하데스

- 시뮬레이션
- 아블렉스/ 6월초 예정
- 가격 미정
- CD ROM 1장
- LG 소프트웨어 (02-767-0627)

2 X-COM2

- 시뮬레이션
- 마이크로 프로즈 6월초 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

3 올망졸망 파라다이스

- 액션
- 패밀리프로덕션/7월 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 패밀리프로덕션 (032-862-9623)

4 3×3아이즈-흡정공주-

- 어드벤처
- KCT/ 7월초 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

5 브란디쉬3

- 롤플레잉
- 범아정보시스템
- 가격 미정
- 용량 미정
- 범아정보시스템 (02-401-2531)

순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6	US 네이비 화이터	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	CD ROM	45,000원
7	사키	액션	패밀리 프로덕션	FD	미정
8	A트레인4	시뮬레이션	아트딩크	FD	33,000원
9	퍼스트퀸4	시뮬레이션	KSK	2HD 4장	37,000원
10	라이즈 오브 더 로보트	대전 액션	미라지 S/W	CD ROM	48,000원
11	스카이 & 리카	슈팅	소프트맥스	FD	35,000원
12	테이크백	시뮬레이션	액스터시	CD ROM	37,000원
13	와룡전	시뮬레이션	네오젠텐	FD	39,000원
14	젠타의 기사	롤플레잉	메가테크	CD-ROM	44,000원
15	전륜기병 자카토	슈팅	막고야	2HD 4장	29,000원

순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6	1944-라인강을 넘어-	시뮬레이션	마이크로 프로즈	미정	미정
7	바이오 포지	액션	오리진	CDROM	미정
8	황비홍	액션	환락합/게임박스	미정	미정
9	펜타스마고리아	어드벤처	시에라	CDROM	미정
10	펜저 제너럴	시뮬레이션	SSI	미정	미정
11	검은 태양2	롤플레잉	SSI	3.5인치 7장	미정
12	헤레틱	액션	id 소프트웨어	미정	미정
13	인 투 더 선	슈팅	시그마텍 스튜디오	CD ROM	미정
14	에올의 모험	액션	패밀리 프로덕션	미정	미정
15	천사제국2	전략 시뮬레이션	그래프트 골드	미정	미정

SKC 서드파티 남일소프트 "액션 게임 제작중!"

지난 2월 16일 설립한 SKC의 서드파티 남일소프트가 본격적으로 국산 게임 제작에 나섰다. 현재 제작중인 횡스크롤 액션게임 〔개미맨〕은 월간챔프에 연재된 바있는 김태형씨의 원작만화 개미맨을 기초로 했다. 개미맨의 출시 시기는 7월 중순경이며 이후에도 롤플레잉 게임과 시뮬레이션 게임이 제작할 계획이다.

남일소프트의 관계자에 따르면 SKC의 자금 지원에 대한 소프트웨어 제공자로서의 관계는 계속 유지할 것이며 장기적으로는 남일소프트가 외부에 서드파티를 두는 테크놀로지 센터로 발돋움할 것이라고 밝혔다.

PC 이용한 영어 번역 소프트웨어 시판

PC를 이용해서 영어를 한글로 번역할 수 있는 소프트웨어가 등장했다.

소프트웨어 제작업체인 정소프트에서 〔워드 체인지95〕라는 이름으로 선보인 이 제품은 자동 번역과 수동 번역의 2가지 기능을 갖추고 있다. 자동 번역은 소프트웨어 내에 내장된 영문법과 2만여개의 단어에 의해 문장을 번역하며 직역 기준으로 95%의 번역률을 보이고 있다. 6월 1일부터 시판에 들어갔으며 가격은 12만원이다.

소프트맥스 [탄생] 대만 시장 공략나서

국산 게임 개발 업체인 소프트맥스의 대히트작 〔탄생〕과 〔스카이 & 리카〕가 대만으로 진출한다. 자세한 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 국내 게임 개발 업체인 게임박스를 통해 계약이 이루어졌다고 한다.

현재 소프트맥스는 일본 PC 게임인 〔졸업〕 시리즈와 메가드라이브용 게임 〔에임포인트〕에 대한 컨버전 작업이 예정되어 있으며 PC용 롤플레잉 게임(제목 미정)을 제작중이다.

행사

I2 팀 게임계 데뷔

국산게임 제작업체 인터랙티브 이노베이션(INTERACTIVE INNOVATION: 이하 아이투)팀이 설립됐다. 지난 5월 12일 설립한 아이투팀은 기존 PC 게임 제작업체인 엑스터시팀의 2명과 머드 게임 〔마더 플래닛〕을 제작한 바있는 컴게이리즘팀 멤버들이 모여 팀을 이루었다. 기존의 팀별 구성과는 달리 창단 멤버들이 점차적으로 자신의 팀을 구성해 독립하는 형태로 팀을 발전시킬 계획이라도 한다.

첫작품으로 가칭 〔둠3〕라는 머그 게임을 제작중에 있으며 영화와 관련한 게임 사업을 구상하고 있다.

문의처: 아이투(02-576-6701)

인터넷으로 즐기는 가상우주여행

미국 소프트웨어 제작업체인 놀리지 어드벤처 월드사와 테마파크 설계업체인 랜드마크사가 공동으로 인터넷에 가상우주공간을 서비스한다.

『무한으로의 여행』이라는 이름의 이 서비스는 올 가을부터 제공된다. 인터넷 사용자들에게 12단계의 가상우주 여행공간을 마련할 예정이며 각국 인터넷 사용자들이 대화할 수도 있다고 한다.

이 서비스를 제공받으려면 인터넷상의 멀티미디어 데이타베이스에 접속할 수 있는 모뎀과 특별 제작한 CD-ROM이 있어야 한다.

긴급속보

비상사태, 적함출현!
하푼(Harpoon) 고정완료!
발사!

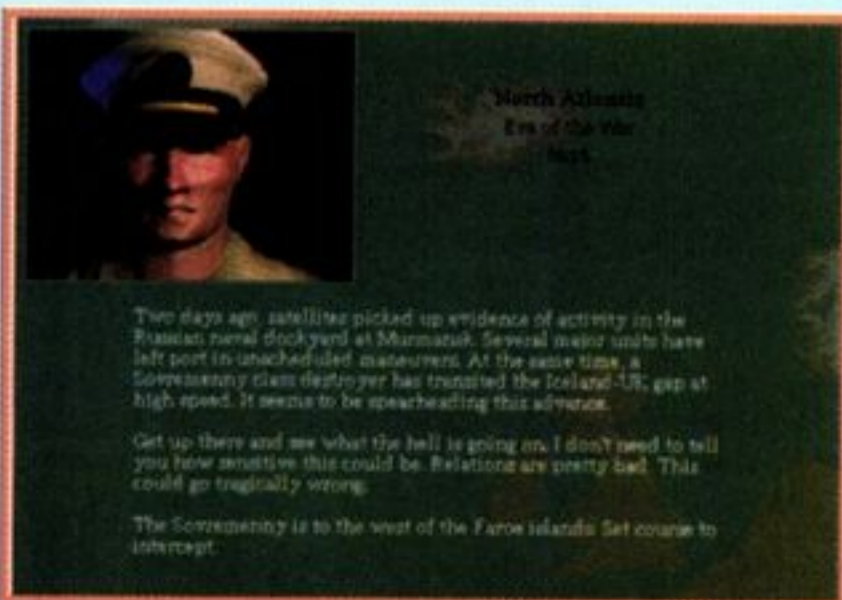
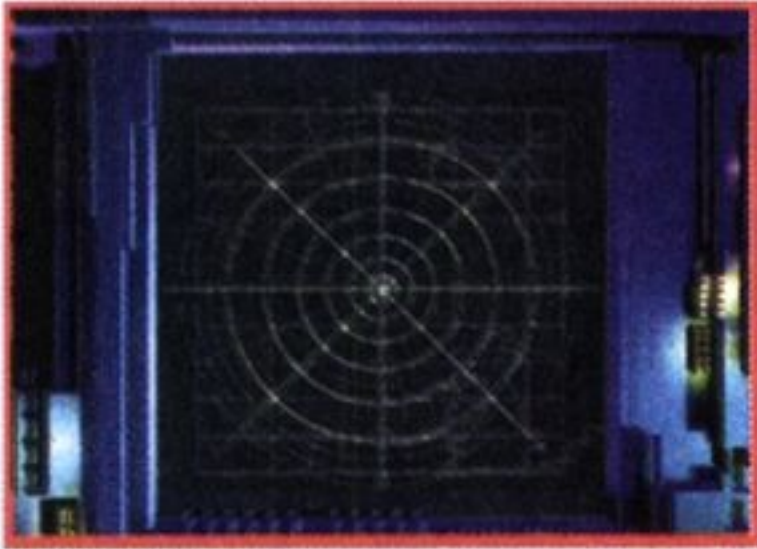
USS 타이콘데로가 (USS TICONDEROGA)

제작사: 마인드 스케이프
장르: 시뮬레이션
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 4메가 이상/ SVGA/
CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
발매일: 6월 예정
가격: 미정
문의처: 삼성전자(02-539-1509)

상세한 전술 지도

S TICONDEROGA 미사일이 해전의 주요 병기로 자리잡기 전인 1960년대, 미해군은 원자력 추진 유도미사일 순양함인 〔롱비치(LONGBEACH)〕의 진수식을 거행했다. 이 함선은 당시로써는 미사일을 주무장으로 채택했다는 점에서 혁신적인 병기였고 이를 계기로 유도미사일 순양함들이 대량 건조되기 시작했다. 그로부터 30년의 세월이 흐른 지금, 유도미사일 순양함은 당시의 위력을 몇배로 배가한 형태로 발전됐고 현대 해전에서 필수적인 요소로 자리잡았다.

이것이 진정한 멀티미디어 게임이다!

이 게임은 현대 미해군의 최신 유도미사일 순양함인 타이콘데로가(TICONDEROGA)급 함선을 소재로 하고 있다. 해전 시뮬레이션광이라면 이와 동일한 함선을 소재로 한 〔AEGIS〕라는 게임을 기억할 것이다. 같은 함선을 소재로 하여 이번에는 마인드 스케이프사에서 〔USS 타이콘데로가(TICONDEROGA)〕를 출시했다. 특히 예전에 〔하푼2〕를 즐기던 유저들에게는 희소식이 아닐 수 없는데 이는 〔하푼2〕를 압도할 정도로 현대 해전을 실감나게 재현했기 때문이다. 실제로 이 게임은 현대 해전의 양상을 묘사한 게임들 중에서도 가장 사실적이고 실제감을 최대로 살린 게임이다. 전반적인 그래픽 수준 -함교, 화기관제

함교(브릿지)의 광경

매우 사실적인 장비

실, 레이다실 등의 각 스테이션, 중간 데모장면- 역시 뛰어나다. 또한 게임의 인터페이스도 매우 편리하게 설계되어 있다. 이 게임에서는 다양한 위치가 제공되는데 해도실, 선장실, 함교, 레이다 및 통신실 등의 다양한 스테이션을, 마우스를 클릭하거나 기능키를 누름으로써 이동할 수 있다. 또한 〔하푼2〕에서 보았던 것처럼 이 게임도 SVGA 고해상도의 레이다와 탐지기 화면을 보여준다. 그러나 〔하푼2〕와 다른 점은 시뮬레이션과 롤플레잉의 결합에서 찾을 수 있는데 이 게임에서 플레이어는 단 한 척의 함선만을 지휘한다.

〔에이시즈 오브 더 디프(ACES OF THE DEEP)〕나 〔위대한 해전(THE GREAT NAVAL BATTLES)〕 시리즈와 마찬가지로 이 게임 역시 생생한 현장감을 살리기 위해 1인칭 시점을 채택했다. 그러나 단 한척의 함선을 지휘하여 전투를 수행하는 1인칭 시점이 채택되었다고는 하지만 전반적인 전투를 단 한척의 함선만으로 수행하는 것은 아니다. 각 시나리오에서 주어지는 다양한 명령 옵션들을 살펴보면 각종 무기, 탐지장비, 방어무기 체계, 공중지원, 조기경보기(AWACs)에 의한 정보지원 등의 항목이 포함되어 있다. 따라서 플레이어는 첨단 전자장비를 갖춘 유도미사일 순양함의 함장으로서 복합적인 전투환경에 뛰어들어야 한다. 이 게임의 각 시나리오에서 주위 환경이 변화하는 양상도 이 게임의 흥미를 배가시켜 주는 요소이다. 함장의 의사결정을 요구하는 실시간에 따른 상황의 변화에서 현실감을 느낄 수 있다. 각 시나리오에서 충실한 방어효과를 얻기 위해서는 지정된 순찰지점들을 항해하고 비밀상적인 순찰경로도 선택해야 한다. 그러한 방식을 채택함으로써 소련 함선이 작전지역에 침입했다는 사실이나, 그들의 노리는 목적에 대한 정보를 얻을 수 있다. 이 게임에서 중요한 또다른 요소는 적함선의 의중을 파악하는 것이다.

과연 소련군 함장을 얼마나 신뢰할 수 있을 것인가? 과연 서방세계로의 망명이 그의 진짜 의도인가? 아니면 아군의 반응을 이용하여 전술적 잇점을 확보하기 위한 술책인가?

높은 하드웨어를 요구하는 것만큼이나 인간적인 요소들을 보다 많이 고려해야 하는 게임진행방식을 취하고 있는 것이다.

이 게임에서 플레이어는 다양한 무기체계를 익히고 각각의 특성에 맞게 무기체계를 운영해야 한다. 타이콘데로가급 순양함에 탑재된 무기는 다음과 같다.

5인치 함포

미사일이 현대 해전의 주된 병기라고는 하지만 미사일이 바닥났을 때나 목표물이 너무 가까이 있을 때는 함포가 매우 유용한 무기이다. 지상의 적을 공격할 때나 근거리의 적함선을 공격하는 용도로 사용하며 전후방에 1문씩 장비한다.

스탠더드(STANDARD) 대공 미사일

적의 항공기나 날아오는 적의 미사일을 요격하기 위한 무기로써 중거리에서 근거리의 범위를 가진다. 전후방에 하나씩 장비된 연장 발사기를 통해 발사한다.

20mm 기관포

미군의 대표적인 근접 대공병기로써 아주 가까이 접근하는 헬기나 항공기에 효과적이다. 발사속도가 매우 빠르므로 근거리에서는 어느 정도의 위력을 발휘하지만, 사정거리가 매우 짧다.

호밍어뢰

대표적인 잠수함 공격병기로써 사정거리는 그리 길지 않다. 하지만 일단 발사된 어뢰는 적함선에 치명적인 피해를 주게되며 명중율도 높은 편이다.

토마호크(TOMAHAWK) 순항미사일

사정거리 최장의 미사일로써 지상의 목표물이나 함선에 대해 발사할 수 있으며 명중율도 뛰어나다. 하지만 속도가 그리 빠르지 않기 때문에 미사일의 요격에 의해 격추될 수 있다는 단점이 있다. 전후방의 수직 격납고에서 발사된다.

하푼(HARPOON) 대함미사일

중거리의 수상함을 공격하는 미사일로써 명중율이 높고 위력 또한 강하다. 그러나 토마호크의 경우와 마찬가지로 적의 미사일에 의해 요격당할 수 있다. 좌현과 우현에 한개씩의 발사기가 장비되어 있다.

아스로크(ASROC) 대잠수함미사일

근거리의 적함이나 적잠수함을 공격하는 병기로써 미사일처럼 발사되며 일단 바다에 돌입하면 어뢰와 같은 형태로 적함을 타격한다.

이 게임에서 주어지는 작전지역은 여러 가지로 나뉘는데 한국, 북대서양, 중동 지역이 포함되어 있다. 게임의 다양성을 즐기기 위해 각 지역은 나름대로의 상세한 지도를 제공하며 일련의 게임 조건과 시나리오 등을 제공한다. 모든 시나리오를 통틀어 주어지는 임무는 약 20여개에 달하며 다음 임무로 넘어갈 때마다 난이도가 올라가도록 설계됐다.

미사일에 격파되는 소련 SALVA급 미사일 순양함

REVIEWS

디스크 월드(DISCWORLD)

제작사: 퍼펙트 10 프로덕션
장 르: 어드벤처
시스템 요구 사항
IBM PC 이상 386 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/ CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터, 제너럴 미디
입력도구: 마우스 필수
발매일: 미정
가 격: 미정
문의처: 동서게임채널(02-606-8020)

죽는 것이 코미디보다 쉽다

디스크 월드의 항해는 순조롭다. 단 한번의 클릭으로 플레이어 는 원하는 장소로 움직이고 그곳에 가장 믿을 수 있는 마법의 상자 러기지가 제공된다

우리의 현실과는 동떨어진 저편 우주 공간에서 거대한 거북이가 헤엄치고 그 거북의 등 위에 4마리의 코끼리가 서있다. 그 코끼리의 어깨 위에 마치 지구 크기의 피자 모양을 한 혹성을 운반하고 있다면 어떤 일이 벌어질까?

그때 과연 플레이어는 무엇을 가질 것인가? 디스크 월드(DISCWORLD). 바로 그것이다. 영국의 공상작가 테리 프라체트(TERRY PRATCHETT)가 대서양의 베스트셀러 컬트 작품 10여종에서 이 거대하고 난잡하게 꼬인 마법의 장소를 착안해냈다. 고대 힌두교의 신화에서 쓰인 우주의 상징물을 이용해서 신비한 인물과 개념 정립의 방법으로 디스크 월드를 창조한 것이다.

디스크 월드 소설에서 배경으로 한 가장 유명한 도시는 안모포크이다. 이 도시는 도덕적으로 타락한 시민들이 사는 지저분한 곳이다. 바로 그 도시에서 플레이어는 그다지 성공하지 못한 마법사의 모습으로 출연한다. 그런데 이곳에 여기저기 돌아다니며 사람들을 잡아먹고 재산을 불태우는 한마리 용이 있다. 이를 뜯어말릴 유일한 지원자는 플레이어 뿐이다.

밖의 정원에서 자두를 먹고 있는 도제. 그는 건방진 불량배지만 플레이어에게 몇마디 조언을 해준다

도서관에서 사서에게 바나나를 주자. 그리고 책상 위의 책과 거리를 유지해야 한다. 숙제가 플레이어의 개를 먹어버릴 수 있는 그런 대학이다

대부분의 어드벤처 게임에서처럼 플레이어는 다른 인물들과 많은 미지의 세계를 알게된다. 수집해야 할 정보와 주워모아야 할 마법과 지니고 다녀야 할 물건들이 존재한다. 운좋게도 플레이어가 가는 곳마다 러기지(LUGGAGE)라는 바닥없는 상자가 따라다닌다. 그 상자는 수십개의 핑크색 다리로 달리며 자신의 주인이 위험에 처하면 주인을 보호한다.

디스크 월드의 영상 스타일은 모험심을 불러일으키는 그런 그래픽이다.

너무나 우스운 개그 장면도 있다. 대화 목적이 아니라면 예정표나 아이콘 바(ICON BAR)도 없다. 마법지팡이 커서를 움직일 때마다 활동 위치와 항목이 화면에 나타난다. 위치와 항목을 조사하기 위해선 오른쪽을 클릭하고 플레이어가 행동하기 위해선 더블 클릭한다. 목록표의 물건 사용도 이용할 물건에 한번 클릭하고 사용해야 할 장소에 더블 클릭한다.

단지 게임의 첫부분을 살펴봤지만 이 게임은 도전적이고 그러나 논리적으로 치밀하다고 말할 수 있다. 필자는 디스크 월드에 완전히 사로잡혔다. 그것은 문자 그대로 멋있고 잘 짜여진 자부심이 강한 오락물이며 즐거움을 주는 책들의 특이성과 풍자적인 면을 모두 포착하는데 성공한 PC의 부산물이다.

1. 물건을 옮기기 위해 상자가 필요하다. 그러나 코고는 소리가 나면 접근할 수 없다

2. 처음 단계로 내려가 관리인 옷장으로 가서 빗자루를 찾는다

3. 빗자루로 상자를 찔러 잠에서 깨어나게 한 후 플레이어에게 오도록 한다

헤레틱 (HERETIC)

제작사: 레이븐 소프트웨어
장 르: 액션
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
발매일: 미정
가 격: 미정
문의처: LG 소프트웨어(027670627)

중세 시대로 거슬러 올라간 공포 액션

파워를 올리기 위해 톰(TOME)의 책을 사용해라. 그러면 불덩어리를 사용하는 아군이 화염방사기를 갖추게 된다

헤레틱은 id사의 최신작이며 최고의 액션 게임으로 인정받은 둠과 견줄만한 작품으로 사람들의 입에 오르내리고 있다. 그러나 둠의 열광적인 팬이라면 플레이어에게 한가지 경고를 하고 싶다. 그것은 헤레틱이 보다 많은 것을 요구한다는 점이다.

플레이어는 둠에서처럼 외로운 행성에서 잔악한 무리를 없애는 대신, 최후의 작은 마법사로 거의 죽어버린 사회를 방황해야 한다. 이 게임에서의 유일한 목표는 플레이어의 종족을 대량 학살하고 플레이어를 이단자와 추방자로 낙인찍은 괴물에 대한 복수뿐이다. 이 게임의 제작사 레이븐사는 헤레틱에 결정적으로 다른 모습을 담았다. 많은 단계가 악마와 욕망의 분출을 상징하는 불길한 빛의 효과가 화면에 뿌려지면서 시작한다. 또한 고딕 건축을 반대하는 화려한 스테인드글라스 양식의 평화로운 마을 모습을 보여준다. 몇가지 단계에서는 속아넘어갈 정도로 조용하고 평화스러운 광경 때문에 마음 느긋해질 수도 있다. 하지만 헤레틱은 금새 플레이어의 폐를 뜯어먹을 정도의 악랄하게 변해 버린다. 게임으로 들어가서 괴물들의 머리를 부숴버리기 전까지는 아마 그런 배경을 즐길 수만은 없을 것이다.

무기는 중세 시대의 무기 형태를 하고 있다. 필자가 개인적으로 좋아하는 네크로만서(NECROMANCER)의 광충

네크로만서의 장갑은 둠의 전기톱과 같은 역할을 하는 고압광선이다

MIGHT AND MAGIC(마이트 앤드 매직)

어두운 심연으로부터 나온 악의 창조물이 플레이어의 민족을 말살하고 마을을 빼앗는다. 누가 그 괴물들을 처치할 것인가...

GARGOGLE(가골리)

이 게임에서 가장 평범한 적. 눈을 할퀼 수 있는 무서운 손톱과 화이어볼을 무기로 사용한다

GOLEM(고렘)

이 야만스런 살인자는 플레이어의 뼈를 깔아 뭉개고 먼지로 만든다. 그러나 플레이어가 가진 무기로도 이 살인자를 부스러기로 만들 수 있다

UNDEAD WARRIOR (언데드 워리어: 죽지 않는 전사)

이 괴물은 도끼를 다루는 기술이 아주 뛰어나다. 도끼로 플레이어를 난도질 할 수 있으며 유령의 형태로 나타났을 때는 더 죽이기 힘들다

IRON LICH(아이언 리치)

이 적은 전체 게임을 통틀어 극히 소수이지만 가장 치명적이고 위험한 괴물이다. 아이언 리치는 3중 공격을 하는데 그것은 불과 얼음 그리고 작은 회오리 바람이다

DISCIPLEOF D'SPARIL (D'SPARIL의 제자)

날아다니는 마법사로서 용을 타고 다니는 D'SPARIL에게 충성을 다하고 있으며 마법으로 공격해 온다

OPHIDIAN(오피디언)

반은 사람이고 반은 뱀인 괴물. 공격 대상을 기다리면서 낮은 단계부터 테러를 자행한다

WEREBEAST(워비스트)

이 괴물은 물어뜯기가 주특기이다. 그러나 그리 겁먹을 상대는 아니다

SABERCIAW (사버클로우)

재빠르고 민첩하며 증오로 가득찬 이 괴물은 모든 단계에 걸쳐 출몰하면서 눈에 보이는 모든 것을 부숴버린다. 필자는 놈을 구워버리고 싶었다

D'SPRAIL(다스펠)

이 모든 비극의 원인제공자이다. 플레이어가 이놈을 이겼다고 생각하는 순간 놈은 자기 제자들에게 지원을 요청한다

죽음의 경기에서 분노의 날개를 사용하면 아주 재미있다

상하로 볼 수 있는 기능이 돋보인다

전 장갑과 비교해 보면 둠의 전기톱은 보기흉한 장난감에 불과하다. 이 마법의 장갑은 버터를 자르는 뜨거운 칼처럼 불멸의 전사를 베어버린다.

이 모든 일이 고전적인 1인칭 환경에 많은 것들이 추가됐지만 레이븐사와 id사는 새로운 그래픽과 무기 그리고 괴물을 적절하게 조화시켰다. 가장 큰 변경점은 적을 선택하거나 장애물을 엿볼 수 있도록 상하로 쳐다보기 기능이 있다는 점이다.

미지의 세계를 향해 달려가기 전에 반드시 자연의 힘을 고려해야만 한다.

그래픽이 전체적으로 어두침침함에도 불구하고 둠의 그래픽에 비하면 자연처럼 생생하다

둠에서는 그저 배경으로만 보이던 냇물이 헤레틱에서는 플레이어를 휩쓸어 버리는 격류로 작용한다. 그리고 수직계단을 오르거나 좁은 암반을 건널 때도 조심해야 한다.

아마 가장 큰 특징은 둠의 열광적인 팬들마저 찬사를 보내는 조사 시스템일 것이다. 이것은 마치 자세한 항목표를 가지고 다니는 것과 마찬가지다.

다음의 패키지를 어디에서 찾을지, 중요한 항목을 어디에서 보았는지 걱정할 필요가 없다. 일단 선택하면 곧바로 플레이어의 조사표에 들어있으며 언제나 사용할 수 있다.

또한 플레이어를 완전히 회복시킬 수 있는 주술과 어둡고 무시무시한 지하묘지를 밝혀줄 불꽃, 그리고 적 캐릭터를 병아리로 만들어 버리는 모프 오븀(MORPH OVUM) 주술도 있다.

트래시 레이스(Thrash Race)

제작사: 비트 소프트웨어
장 르: 레이싱 & 액션
시스템 요구 사항
IBM PC 486DX 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 키보드, 조이스틱 지원
발매일: 미정
가 격: 미정

타락으로 질주하는 미래판 폭주족의 세계

PC 게임의 내용은 주로 미래를 배경으로 만들어진다.그것은 때로는 장미빛 미래가 아니다. 죽음의 경주라고 불리우는 트래시 레이스는 도로 경주가 모든 것을 의미하는 미래의 부패한 도시가 배경이다.

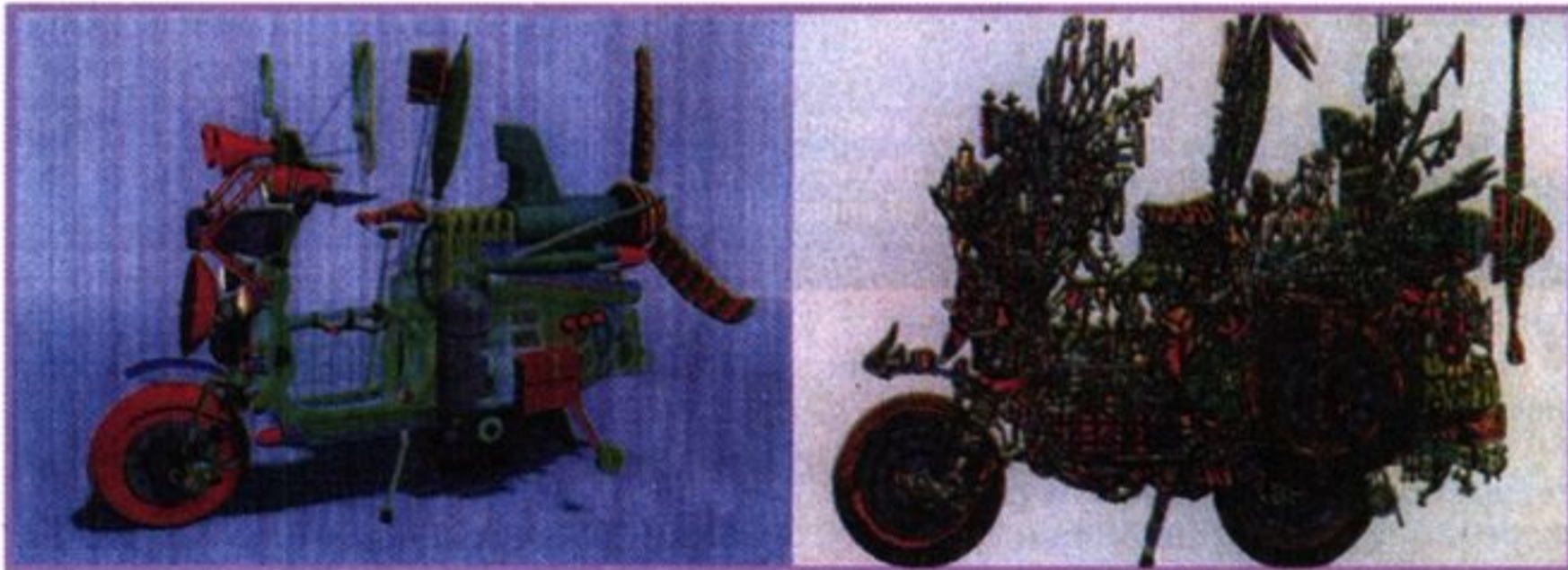
도로 경주에서 얻을 수 는 것은 이 사회에서 누릴 수 있는 최고의 영광이다.이 타락과 절망의 세계에서 도로 경주는 세계에서 가장 인기있고 비중있는 진정한 메가 스포츠이다. 현재 유럽이나 남미에서 엄청난 인기를 끌고 있는 축구에 견줄 만하다.

도로 경주는 모든 사람을 열광시키고 하루라도 거르면 의욕마저 떨어져 버리는 아편과도 같은 존재로 변모했고 경주자는 마이클 조단보다도 더 높은 존경을 받았다.이것이 어떠한 규칙에도 얽매이지 않는 도로 경주의 냉혹하고 잔인한 세계이다.

테이크2(Take2)사와 비트(Bit)사가 엄청난 잠재력을 가진 모터 사이클 게임을 만들기로 결정했다. 이들은 히트 상품을 개발하기 위해 개발팀을 해외에 파견하는 등 노력을 아끼지 않았다. 이러한 그들의 노력이 거의 완전히 새로운 장르를 구축했는데 바로 트레시 레이스의 출현이다.

등장인물의 생명은 WARP, 즉 세계도로경주전문가협회에서 관리한다. 이 협회는 도로경주의 모든 것을 관리하며 도박 판돈도 상상할 수 없을 만큼 엄청나다. 레이스에서의 우승은 모터 사이클의 성능을 향상시키기 위해 주는 상금 이상의 것을 의미한다.

플레이어가 이 죽음의 레이스에서 우승한다면 세계의 절망으로부터 벗어나는 티켓, 심지어는 불멸의 생명까지 얻을 수 있다. 반면 레이스에서의 실패는 영원한 노예화와 굴욕을 의미할 뿐이다.

이러한 것들이 바로 어떠한 방법을 동원하더라도 우승하고자 하는 강렬한 욕망을 부추기

펀켄슈타인 박사의 예술적 그림과 3차원적 묘사 형태.똑같은 모습은 아니겠지만 주술을 이용해서 최고 속도로 달릴 수 있다

우리는 단지 6명의 캐릭터과 모터 사이클을 가지고 있다.
그러나 이들은 각자의 독특한 기술을 가지고 있다

팍스(Fox)
진짜 뒤죽박죽인 괴물이다.그는 자신과 오토바이, 그리고 그가 가진 사물들을 숭배한다.주술을 사용하니까 절대 무시하지 마라

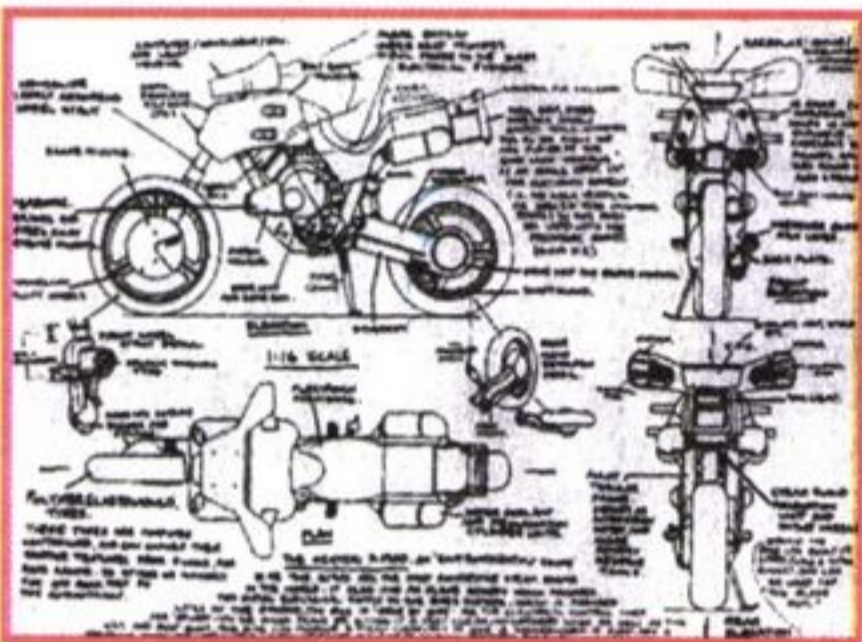
니키 아쉬도
세계 최고의 여성 레이서. 그녀 몸의 일부는 기계로 만들어졌으며 오토바이에 자신의 몸을 연결시켜 완벽한 조화를 추구한다

에이리언(Alien)
외계인 여성으로 경주 도중에 몸의 일부가 오토바이로 변신한다

에이프(Ape)
그가 누구인지 특별한 기술이 무엇인지 아무도 알지 못한다

토조(Tojo)
그는 세계에서 가장 좋은 증기 엔진을 가진 모터 사이클을 가지고 있다

캐쉬(Cash)
그는 이 세상에 존재하지 않는다. 이미 오래 전에 죽은 몸이지만 존재하는 무엇이다

민 라이드
개틀링 총을 주목하라. 이것은 잭 에이프 스페이드의 모터 사이클이다. 이 모터 사이클이 경주를 위한 것인지 놀기 위한 것인지알 수 없다

모터 사이클에 관한 세밀하게 묘사했다

...주에 이르기까지 모든 물리적 저항과 마찰을 극복할 만큼의 속도를 낼 수는 없다.

각 캐릭터는 고유의 기술을 가지고 있다. 어떤 인물은 주문을 외워서 능력을 발휘하고 외계인 캐릭터는 자기 몸의 일부를 모터 사이클의 일부분으로 만들기도 한다.

게임 도중 플레이어는 캐릭터의 위와 옆을 볼 수 있으며 적들이 시도하려는 움직임 뿐만 아니라 플레이어가 원하는 특별한 움직임도 체크할 수 있다. 그러나 이 게임은 1대 1로 상대할 수 없다는 끔찍한 단점이 있다. 이 때문에 새로운 계획이 진행 중이며 곧 이러한 애로점이 제거될 것이다.

배경 음악은 아프리카풍의 레게 음악과 빠른 비트풍의 음악을 경쾌하게 결합했다.

...는 것이다.

게임에는 8명의 캐릭터가 있다. 플레이어는 아무나 선택할 수 있으며 수많은 방법으로 단계를 높일 수 있는 독특한 모터 사이클을 가지고있다. 또한 초스피드 모터 사이클을 타기 위한 갑옷이나 엔진, 마찰을 줄이기 위한 타이어, 그리고 심지어 무기까지 가질 수 있다. 이것은 모두 당신이 최고 속력을 내는데 필요한 것이지만 외계 공간의 질주로부터 숲속을 달리는 경

니키는 척추 모양의 재킷을 가지고 있다. 재킷의 왼쪽 밑부분을 통해 오토바이와 자신의 몸을 연결시킨다

어둠속에 나홀로3
ALONE IN THE DARK3

제작사: 아이 모션
장 르: 어드벤처
시스템 요구 사항
IBM PC 386-33 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/ CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 마우스 필수
발매일: 미정
가 격: 미정
문의처: 동서게임채널(02-606-8020)

어드벤처 게임의 교과서 제 3편

"프랑스인들은 미국의 선정적이고 범죄로 가득찬 소설과 시끄러운 팝 뮤직을 어떻게 생각할까? 그들은 미국의 비평가들이 이러한 소설과 음악을 비평하기 전까지 그것들을 우상시했다. 특히 애드가 앨런포우나 러브 크레포트를 좋아했다. 프랑스인들은 미국의 탐정소설과 폭력소설, 그리고 서부영화를 매우 소중한 문화로 취급했다. 하지만 미국에서는 그러한 것들이 모두 [3류 영화나 소설]로 여겨진다."

이는 문화예술 비평가인 제리 루이스(JERRY LEWIS)의 프랑스인의 문화관에 대한 평가이다. 아이 모션사의 제작자들도 결코 예외가 아니다. 아이 모션사가 개발한 [어둠속에 나홀로(ALONE IN THE DARK)]는 선정적인 모험과 폭력 집단이 벌이는 박진감 넘치는 이야기 등 세속적인 소설들이 갖추어야 할 모든 것을 가지고 있다.

[어둠속에 나홀로1(ALONE IN THE DARK)]은 플레이어와 제작자들에게 고전으로 여겨질 정도로 훌륭했다. 그러나 2편은 많은 사람들에게 큰 실망을 안겨다 주었다. 2편은 첫번째 시리즈가 유지했던 전투와 퍼즐풀이의 균형을 깨뜨리고 지나치게 전투 위주로 만들어졌다. 또 이야기 구성과 전개가 치밀하지 못해 PC 게임의 장점을 살리지 못했다.

따라서 3편은 1편보다도 전투가 적다. 대신 게임의 주인공인 에드워드 칸바이의 뛰어난 위트와 뛰어난 두뇌가 필요하다. 그의 모험을 통해 초자연적인 통찰력이 게임을 아주 재미있게 만든다.

3편은 플레이어가 장애물을 피하고 길을 채아내며 여러 단서들을 모음에 따라 천천히 그

유령 계곡 마을의 비밀

리고 개별적으로 이야기가 흘러간다. 먼저 말해 두지만 퍼즐은 게임이 막바지에 접어들수록 점점 더 어려워진다.

문을 열거나 악당을 물리칠 때는 여러가지 물건을 사용한다. 플레이어가 사용할 수 있는 무기는 구식 캐틀린 기관총과 황금 탄환을 장착한 윈체스터 기관총, 그리고 콜트식 자동 소총과 독침 등이다. 대부분 최소한의 사격으로도 물리칠 수 있지만 부두 교도의 교수형 집행자같은 악당을 물리치려면 난사도 서슴지 말아야 한다.

3편은 서구에 널리 알려진 유령이야기를 기초로 했는데 그 이야기를 이리저리 교묘하게 바꿔서 더 이상야릇하게 구성했다. 악당 행세하는 카우보이를 만나게 되고 산적들을 물리쳐야 한다. 공동묘지와 마을을 지나갈 때는 음모를 꾸미는 미치광이 과학자와 늑대인간, 돌연변이, 괴물을 차례로 만나게 되고 결정적인 순간에 플레이어를 도와줄 인디언 무당들을 만날 수 있다. 칸바이는 쥐와 비슷한 크기로 줄어들기도 하고 죽음을 경험하기도 한다. 그리고 잃어버린 독수리를 채기 위해 퓨마로 되살아난다. 게임에 보이는 새로운 장면들은 또 다른 줄거리를 가진다. 지옥같은 용암을 통과하는가 하면 제멋대로 달리는 유령 열차를 타는 등 너무나 다양한 이야기의 연속이다.

기술적인 면에서 3편은 이전의 작품보다 월등하다. 신비로운 카메라 연출과 풍부한 영상미, 그리고 잘 칠해진 배경은 플레이어가 멋진 분위기에서 모험하도록 도와준다.

여러 목록들의 사용과 기능은 간단하면서도 효과적이다. 그러나 이전의 작품에서와 마찬가지로 무기 사용상의 문제점은 그대로이다. 카메라 앵글 때문에 플레이어가 표적을 맞추는데 고전할 것이다.

3편은 펄프 어드벤처 게임(모험과 사랑 그리고 폭력이 어우러진 형태의 게임)으로 다양한 상황과 정교하고 재미있는 이야기로 꽉 차있다. 조작도 이전보다 훨씬 쉬워졌으며 이 게임만의 스타일과 상상력을 고취시켜주는 독특한 그래픽을 가지고 있다.

언제나 그랬듯이 재수없는 칸바이는 그레그 사운더스(GREG SAUNDERS)로부터 전화를 받았다. 그레그 사운더스는 2편에서 그레이스의 아버지였다. 그레그는 칸바이에게 슬로서 굴쉬(SLAUGHTER GUL-CH)라는 유령 마을로 급히 달려가라고 한다. 화면에 칸바이의 가장 친한 친구 에밀리 하트우드를 포함한 마을의 사람들이 사라지는 장면이 보인다. 마을로 들어갈 때는 다리를 곧장 건너라. 뒤에 유령 총잡이가 있지만 죽일 수 없다. 되돌아갈 수도 없으므로 다리를 건너는 것 외의 다른 길은 없다. 마을의 건물을 막고 있는 유령 총잡이 또한 죽일 수 없다. 갈 수 있는 곳은 오직 살롱뿐이다. 문을 열고 들어가기 전에 현관에 놓인 가솔린을 가지고 들어가라. 안으로 들어가면 기름과 마라카(MARAK-A: 악기의 일종으로 뱀을 . 온순하게 만든다), 열쇠, 성냥, 술병 등을 찾는다.

2층에 있는 유령 총잡이는 피하기 힘들다. 그러나 그는 플레이어에게 그리 신경쓰지 않는다. 그가 지나가면 왼쪽 조종간의 호출을 눌러라. 그러면 미로의 방이 열릴 것이다. 유령 총잡이를 죽이고 문을 지나칠 때 점프를 하자. 어두우니까 등불에 기름을 넣고 불을 켜라. 포도주가 있는 방 한구석에서 지팡이와 포스터 뒤에 있는 메시지를 발견할 수 있다. 메시지를 집어들고 왼쪽에 있는 와인병을 누르자. 새끼 뱀들을 쫓아버리기 위해 마라카를 사용하고 포도주 통을 따라 위층 계단으로 올라간다. 그러면 미로에서 빠져나갈 수 있다. 미로를 빠져나올 때 지팡이를 사용해라. 집 안에는 중요한 목록이 있는데 바위처럼 보이지만 그것을 열면 중요한 것을 발견할 수 있다.

펜타스마고리아

제작사: 시에라
장르: 어드벤처
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 8메가 이상/ SVGA/
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 마우스 필수
발매일: 미정
가격: 미정

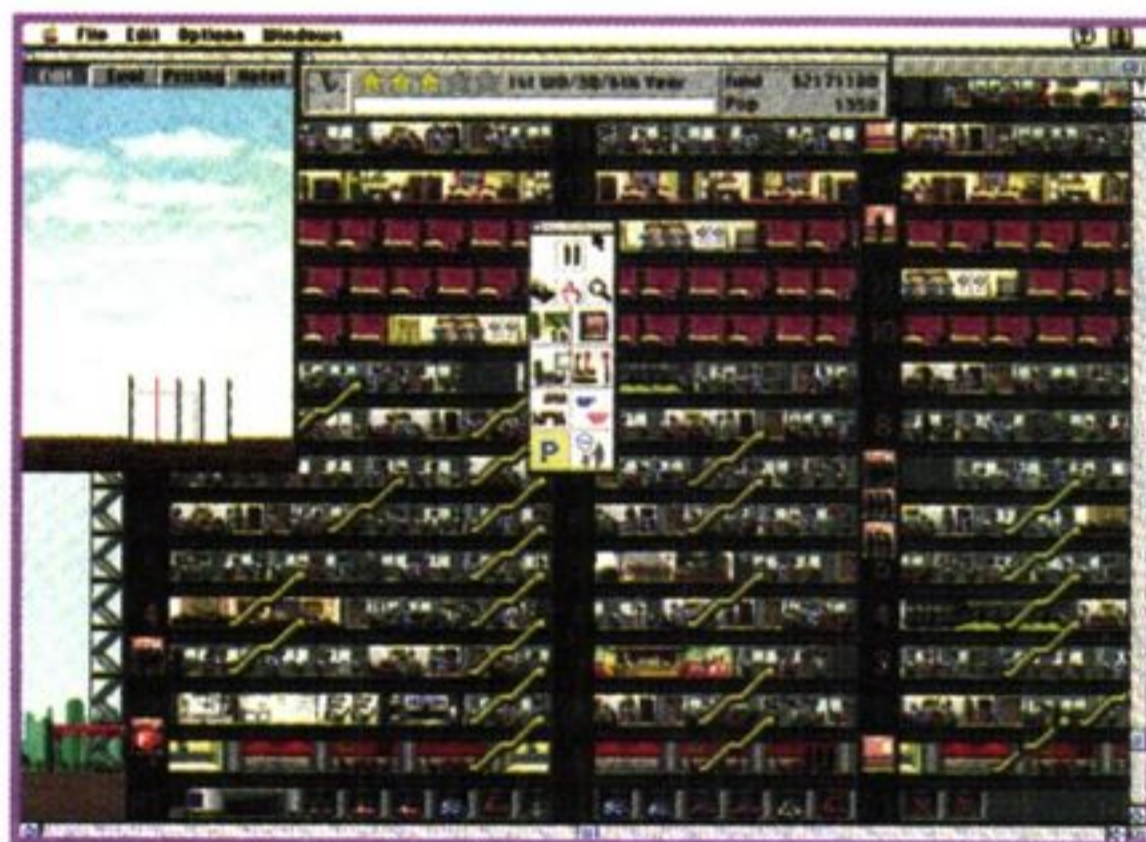
마음 속에 꿈틀거리는 악몽의 세계로

시에라사의 로버트 윌리암스는 펜타스마고리아를 통해 에드가 앨런 포우를 능가하는 무시무시한 어둠의 세계를 보여주고 있다.

판타스마고리아는 시에라사의 간판급 타이틀이다. 이 게임의 배후에는 그래픽 어드벤처인 킹스퀘스트 시리즈를 제작했던 로버트 윌리암스의 어두운 서스펜스가 깔려있다. 그리고 완성도를 높이기 위해 트루컬러의 SVGA 디스플레이로 100가지 이상의 다른 장소에서 실제 배우들을 투입하여 랜더링했다. 시애라사가 기대하는 것을 만들기 위해 제작진들은 뛰어난 이야기 구성과 정교한 그래픽을 결합했고 당분간 이에 견줄만한 경쟁 상대는 없을 것으로 보인다.

판타마고리아는 에드가 앨런 포우와 알프레드 히치코크, 그리고 스테판 킹 스타일이 추구했던 암울한 분위기의 게임이다. 플레이어는 악마의 세계에 빠져 평생을 악마와 싸우는 처녀역으로 출연한다. 단순화된 아이콘 형태의 인터페이스가 플레이어를 도와 공포와 서스펜스의 세계로 안내할 것이다.

심타워(SIM TOWER)

제작사: 맥시스
장르: 전략 시뮬레이션
시스템 요구 사항
IBM PC 386 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 마우스 필수
발매일:
가격:
문의처: SKC 소프트랜드(080-023-6161)

내가 63빌딩의 주인이라면 어떻게 할 것인가?

세계 유수의 고층빌딩인 시어스 타워(Sears Tower)나 엠파이어 스테이트 빌딩(Empire state Building)과 당당히 겨루어 보자. 그리고 하늘 끝까지 닿아보자. 비록 코딱지 만한 사무실과 조그만 카페가 달린 건물에서 출발하지만 층수도 계속 올리고 사무실과 엘리베이터를 확충하자. 또한 호텔방과 상점, 극장, 레스토랑, 콘도, 그리고 플레이어가 상상할 수 있는 모든 것을 이 건물 안에 만들어 보자.

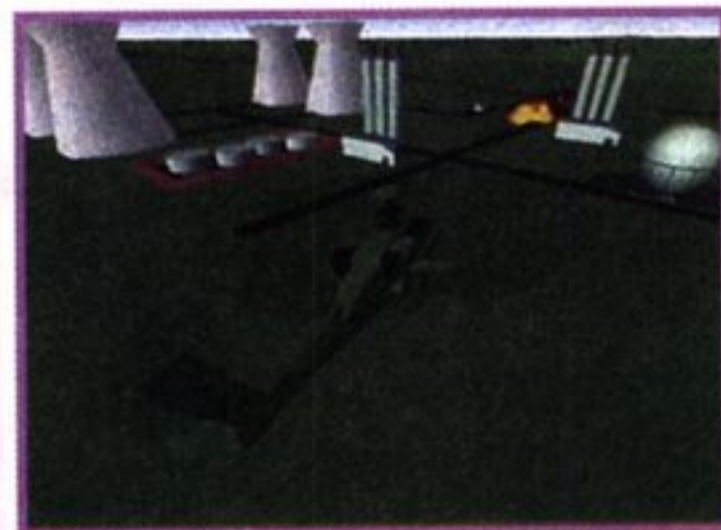
심타워에서 성공을 거두려면 디자인 기술과 관리 능력, 뛰어난 상업적 수완, 그리고 이용자들을 즐겁게 만들 수 있는 참신한 기획도 필요하다. 화재와 해충, 그리고 테러리스트들도 걱정해야 할 대상들이다.

예를 들어 이용자들을 즐겁게 해주려면 그들을 기다리게 해선 않된다. 엘리베이터를 조절하여 수직 이동 인구를 효과적으로 흐르게 하고 사업장의 여닫이, 도착과 출발, 통근자들의 출입 등은 업무의 형태나 사람들의 라이프 스타일을 고려하여 결정한다.

아파치(Apache)

제작사: 인터랙티브 매직
장르: 시뮬레이션
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/
CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 마우스 필수
발매일: 미정
가격: 미정

전투형 헬리콥터 시뮬레이션

1984년 IBM-PC 게임이 막 자리를 잡기 시작하던 시절에 등장한 〔건쉽(GUNSHIP)〕은 헬기 시뮬레이션 유저들에게는 그야말로 충격적인 게임이었다.

초기에 제작됐던 무수한 비행 시뮬레이션 중에서 헬기를 소재로 한 게임이 전혀 없었던데다 기존의 시뮬레이션 게임들이 보여주지 못한 현실감마저 가미되어 시뮬레이션 광들을 열광케 했던 것이다. 그리고 1989년 〔건쉽2000〕이 등장하여 다시 한번 감탄을 자아냈고 마이크로 프로스사를 일약 시뮬레이션의 대명사로 떠올랐다.

그러나 1995년에 이르러 컴퓨터 게임 업계에도 많은 변화와 발전이 있었고 드디어 헬기 시뮬레이션에도 새로운 비전을 제시한 〔아파치〕가 등장했다.

최근 게임들의 추세에 발맞춰 더욱 선명해진 고화질에 부드러운 움직임을 보여주는 이 게임은 최고의 헬기 시뮬레이션이라는 자부심과 함께 유저들에게 다가갈 것이다.

브레인데드13(BRAINDEAD13)

제작사: 레드 소프트
장르: 어드벤처
시스템 요구 사항
IBM PC 386-33 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/
CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 마우스 필수
발매일: 미정
가격: 미정
문의처: LG소프트웨어(02-7670-627)

애니메이션으로 승부하는 신개념 어드벤처

동화와 같은 내용을 애니메이션 게임화하여 엄청난 성공을 거두었던 레드 소프트에서 또 다른 게임을 내놓았다. 이 게임은 주인공이 위기에 처할 때 원하는 방향으로 버튼만 눌러주면 자연스럽고 다양한 방법으로 위기를 빠져나가는 모습을 통해 만화 영화를 보는 듯한 느낌이 든다.

그러나 이 게임을 〔드래곤즈 레이어〕와 같은 스타일로 생각하기 전에 한가지 짚고 넘어갈 사실이 있다. 레드 소프트사도 여러가지 사업적인 성공과 더불어 많은 내부적인 변화가 있었다는 사실이다.

가장 특별한 예를 들면 이번에 구성된 30명의 멤버들이 모두들 한가닥하던 만화 제작자들로 구성됐다는 점이다.

이들이 만든 게임이고 보면 게임 제작 과정도 약간의 차이가 있기 마련인데 게임에 필요한 모든 그림을 연필로 스케치한 후 그것을 스캐닝하여 색칠한 후 프로그래밍했다고 한다.

플레이어는 사악한 네로 뉴로소스라는 두뇌에 의해 궁지에 몰린 랜스라는 친구를 조종하게 되는데 네로의 충실한 부하인 프릿츠와의 한판 승부가 한편의 만화 영화처럼 펼쳐진다.

테크워(TEKWAR)

제작사: 캡스톤
장르: 액션 어드벤처
시스템 요구 사항
IBM PC 486-33 이상 기종/ 램 8메가 이상/ VGA/ CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
발매일: 7월초 예정
가격: 미정
문의처: LG 소프트웨어(02-7670-627)

미래판 마약과의 전쟁 선포

지금으로부터 50년 후 세상에 인간의 성품마저도 변하게 하는 강력한 마약 테크가 신로스엔젤레스를 휩쓸고 있었다. 플레이어는 우주 탐정 중에서도 가장 베테랑급에 속하는 월터 바스콤이라는 사람으로 이러한 사태를 수습하기 위해 위험 속으로 뛰어들었다. 이 게임에는 스타트랙으로 유명한 윌리엄 샤트너가 등장하는데 그의 안내에 따라 사건의 단서를 찾아나서게 되고 많은 적들과 대면한다.

현재 제작중인 게임들의 추세에 따라 폭넓은 유저층을 대상으로 제작된 이 게임은 SF소설을 주류로 만들어진 액션 어드벤처 게임으로 16명까지의 네트웍 플레이와 2인용 모뎀플레이를 지원한다.

테크워는 깔끔하게 랜더링된 3차원 그래픽을 자랑하는 게임으로서 사용자들을 정말 현실과 다를 바없는 가상의 도시로 초대한다. 다양한 각도에서 손쉽게 움직일 수 있고 다양한 시선 전환을 보여주는 이 게임속에서 플레이어는 마약왕 테크로드의 야망을 분쇄하고 그의 모든 것을 파괴해야 한다.

터미널 벨로시티(TERMINAL VELOCITY)

제작사: 아포지
장르: 시뮬레이션
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 8메가 이상/ VGA/ CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
발매일: 미정
가격: 미정

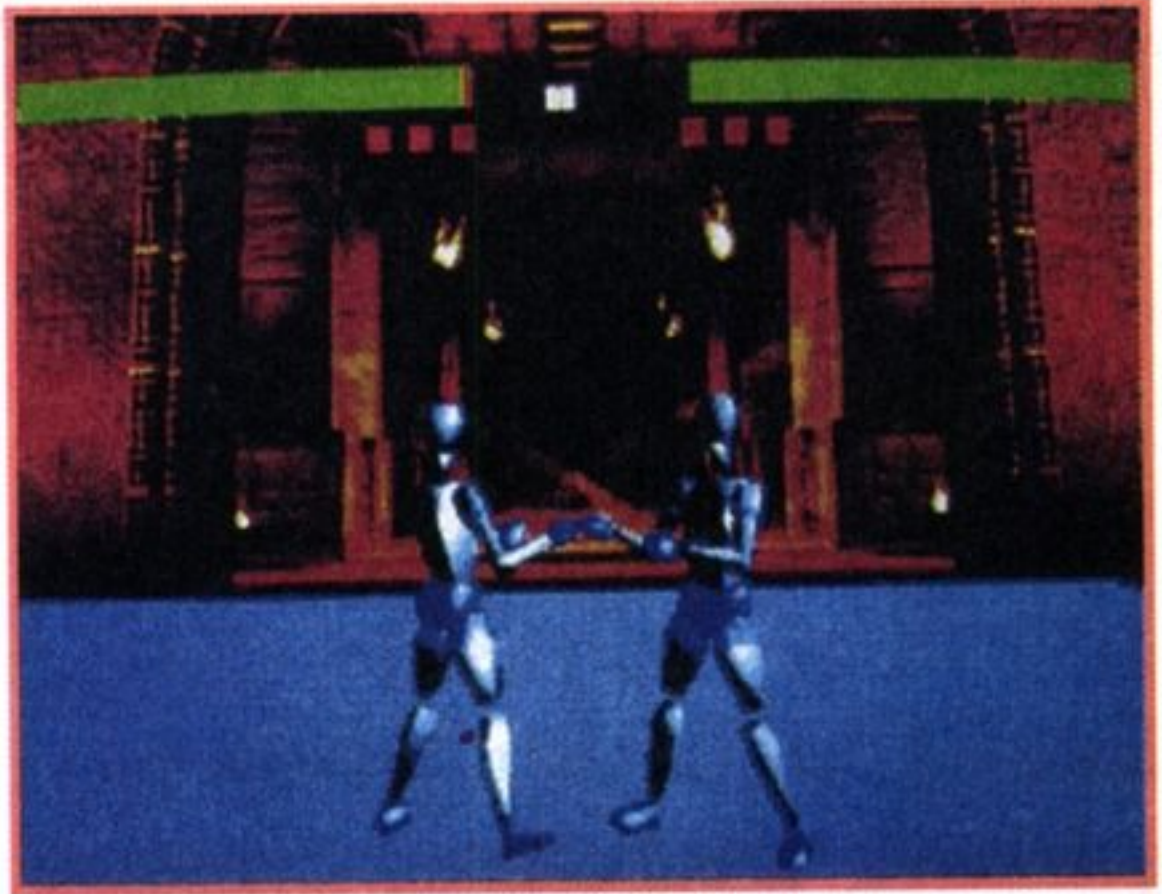
보다 빠른 배행 시뮬레이션을 향하여

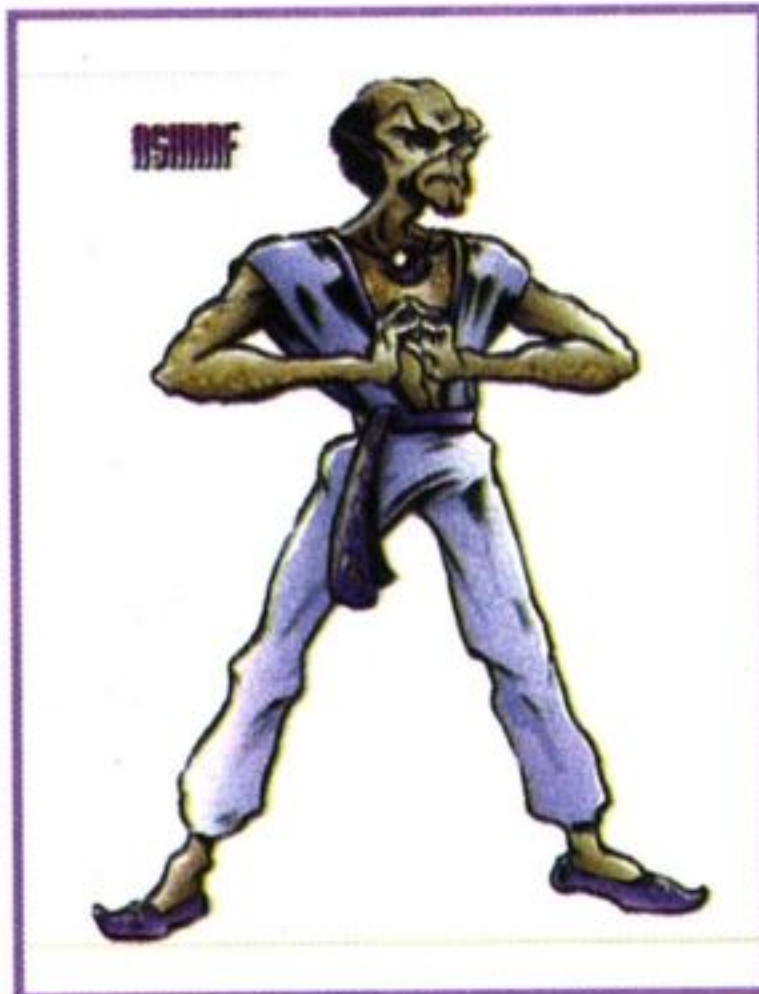
둠 시리즈로 유명한 id 소프트와 견줄 만한 제작사를 꼽으라면 누구라도 서슴지 않고 아포지(Apogee) 소프트를 말할 것이다. 현재 국내에 발매중인 [임꺽정전]에도 관련되어 있고 미국 현지에서 출시된 [라이즈 오브 트레이드(rise of Traid)] 등의 게임은 아포지의 능력을 그대로 대변하고 있다.

바로 이 아포지에서 새로운 3차원 비행 시뮬레이션을 만들었다면 믿을 수 잇겠는가? 한때 마이크로 소프트를 위해 일하기도 했던 마크렌델이란 프로그래머에 의해 이런 믿지 못할 사건이 발생하고 말았다. 플레이어는 터미널 스피드의 비행성 제 2차 교정품인 TV-202 안에 앉아 있다. 처음에 만들어진 비행선은 G-포스가 잘못 제작되어 비행도중 파괴되는 비극을 맞이한다. 엔지니어들은 이 문제점을 제거하기 위해 약간의 보수를 한 후 2번째 작품을 내놓지만 아무도 그 비행선에 타려고 하지 않았다 플레이어를 제외하고서....

플레이어는 이 비행선을 타고 일상적인 비행 근무를 하던 중 정체을 알 수 없는 이상한 비행체로부터 공격을 받는다. 지구에서는 이 사태에 대처하기 위해 상대편 행성에 공격을 명령하는데...

FX 화이터 (FX FIGHTER)

제작사: 아르고넌트 소프트웨어
장르: 대전 액션
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 키보드, 조이스틱 지원
발매일: 미정
가격: 미정
문의처: (주)쌍용(02-270-8434)

이것이 진정한 PC용 대전 액션 게임이닷!

지난 수년간 PC 사용자를 위한 대전 게임의 제작에 관심을 기울였던 제작자는 거의 없었다. 게임 제작자들은 PC 사용자들이 대전 게임을 저속한 것으로 여기고 있다고 판단했기 때문이다.

PC 사용자들을 위한 대전 게임이 전혀 없다는 말은 아니다. [마샬 스피리트]나 [4D 복싱] 등은 PC용 대전 게임의 흥행 가능성을 증명하기도 했다. 그러나 두 게임 모두 아케이드 게이머들을 매료시킬만큼 생생하고 활기차지는 못했다. 작년에 [모탈 컴뱃]이 PC 게임 시장에 나왔을 때 PC가 생생하고 정교한 액션을 그려낼 수 있을까라는 의문이 사라졌다. 모탈 컴뱃이 PC 사용자들이 대전 게임에 대해 재고할 기회를 제공한 셈이다. 모탈 컴뱃과 같은 시기에 선보인 [라이즈 오브 더 로보트] 역시 아케이드용 게이머를 만족시키지는 못했다. 과연 PC의 파워와 장점을 극대화한 대전 액션 게임은 먼 이야기일까...

고맙게도 FX 화이터가 위의 불평을 제거하고 PC용 대전 게임의 새로운 지평을 열었다. FX 화이터는 1995년 6월에 발매될 예정인데 다양한 캐릭터와 현장감 넘치는 애니메이션, 그리고 아케이드용 게이머들이 감탄할 만한 현란한 기술을 구사한다.

FX 화이터를 개발한 아르고넌트 소프트웨어사(ARGONUNT SOFTWARE)의 버네트(BURNETLE) 사장은 다음과 같이 말한다.

"우리가 FX 화이터를 개발한 이유는 아르고넌트사가 B 랜더(B RENDER)라는 입체 영상 기술을 개발했기 때문이다." 이 기술을 사용하면 입체 영상을 거의 완벽하게 소화할 수 있다고 한다.

FX 화이터는 여러 각도에서 캐릭터의 동작을 사실적으로 묘사할 수 있다.

각 캐릭터들은 40여가지의 기술을 지니고 있어 기존 PC용 대전 액션 게임의 보잘 것없는 공격력에 비할 바가 이니다.

썬더 스케이프(Thunderscape)

제작사: SSI 스페셜 프로젝트
장르: 롤플레잉
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 4메가 이상/ VGA/
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 키보드, 마우스 지원
발매일: 미정
가격: 미정

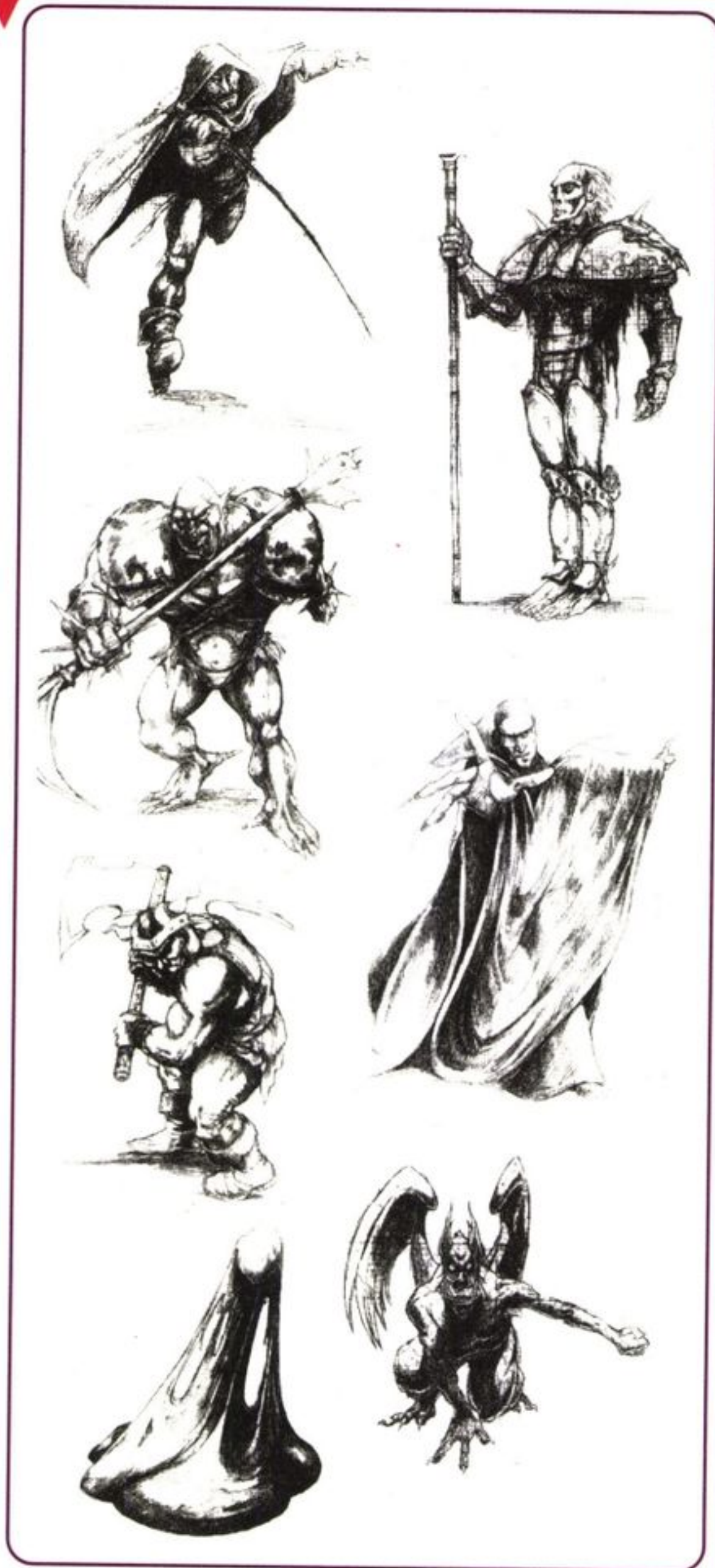
롤플레잉과 액션이 뒤섞인 훌륭한 잡종

이 게임은 개기일식으로 시작해서 암흑으로 끝난다... 아덴(Aden)의 사람들은 오랫동안 전쟁을 겪은 끝에 황금시대라 불리는 평화롭고 이성이 지배하는 시대에 살게 됐다. 과학과 마법을 혼합한 마법공학이 세계를 지배했지만 어느 누구도 그것에 신경을 쓰지 않았다. 이때 암흑의 악신인 녹트날(Nocturnal)이 아덴의 그늘과 사람들의 잠재의식 속에서 나오기 시작했다.

어떤 사람들은 녹트날이 다른 세계에서 오는 줄로만 알았다. 하지만 녹트날은 다른 세계에서 오는 것이 아니라 어둠 속에 숨어있다. 어린아이들의 침대밑에도 숨어있고 현실 속에도 잠복해 있다. 그리고 모든 것을 암흑으로 바꾼다. 사람들은 왜 암흑 시대가 도래했는지 모른다. 이제 다시 아덴의 황금시대는 종말을 고한 것이다.

녹트날은 아덴을 무너뜨리고 도시들과 마을들을 습격했다. 시간이 지남에 따라 사람들은 녹트날을 활동하게 하는 강력한 힘의 원천이 있다고 믿었다.

그 힘의 원천이 자신의 마음속에 있으며 그것이 자신들을 타락시킨다는 것을 서서히 알게 된 것이다. 그러나 내부와 외부를 통한 녹트날의 공격으로 인해 아덴은 황폐화됐다.

그러나 사람들은 암흑 속에서 살기를 거부하였으며 자신들이 희생되는 것을 원치 않았다. 아덴의 왕들은 녹트날의 힘에 저항하려 했지만 모두 실패하고 말았다. 그러나 어배인(Urbane)이라는 왕국의 왕이 나타났다. 그는 마법공학을 이용하여 썬더트레인이라는 것을 만들었다. 신비하게도 그 열차는 나라간의 무역과 통신을 가능하게 만들었다. 가장 중요한 것은 그 열차를 이용하여 각 나라로 군대를 이동시킬 수 있었으며 이를 통해 왕국을 재건할 수 있었다.

위의 모든 설명이 아덴의 세계에 대한 것이다. 이 게임은 롤플레잉 게임 요소에서부터 전쟁 전략적인 요소를 고루 복합한 SSI사의 야심작이다. 여러해 동안 SSI사는 갖가지 지하세계와 괴물들이 등장하는 PC 게임을 시리즈물로 만들어 왔다. 그것은 SSI사에게는 하나의 축복인 동시에 불행이었다. 왜냐하면 컴퓨터 제작기술에 대한 판권시비에 휘말렸기 때문이다. SSI사는 TSR이라는 기술에 대해 특허를 내려고 무진 애를 썼으나 AD&D사의 특허로 결정나 있는 상태였다.

SSI사는 결국 TSR이라는 기술을 포기했으며 다른 각도의 시도와 노력들을 통해 썬더스케이프라는 풍성한 결실을 거둔 것이다. 썬더스케이프는 SSI사의 독자적인 기술 개발에 의해 만들어진 작품이다. 이 게

광경, 피난처, 주요 요새 등을 포함한 썬더스케이프의 전과정에 이용한다.

썬더스케이프는 액션과 전투를 주로 하는 게임이다. 그러나 머리로 풀어야 할 퍼즐들이 존재한다. 기술 자체가 시각적이기 때문에 논리적인 퍼즐보다는 시각적인 퍼즐이 대부분이며 플레이어 맘대로 수준을 정할 수 있다.

인물들의 상호작용은 제한적이다. 그러나 플레이어가 조종하는 캐릭터들은 각각의 독특한 개성과 목소리를 지녔다. 전투 체계 자체는 단계적인 전투와 광범위한 영역에 걸친 전투로 나눌 수 있으며 미사일 전투와 마술 사용도 가능하다. 괴물들은 거칠고 포악한데다가 불덩어리를 쏘면서 달려들기 때문에 무기와 마술을 효과적으로 이용해서 처치해야 한다.

게임제작자인 노르만에 의하면 근거리 전투는 그렇게 많은 부분을 차지하지 않으며 플레이어가 공격할 때 마법이나 범위 내에서의 무기 사용이 가능하다. 근접 공격은 찌르기나 발차기 등을 이용할 수 있다. 썬더스케이프는 롤플레잉 게임과 액션 게임의 훌륭한 잡종이다. SSI사가 만든 아덴의 세계는 어쩌면 그들의 원대한 계획 중 일부분에 불과한 것인지도 모른다.

임을 만든 핵심멤버들은 아담과 카라는 사람이다. 팀장인 노르만은 게임에 대한 마지막 주석과 정교하고 감미로운 음악을 만들었다. 그들은 이렇게 말한다.

"썬더스케이프는 SSI사의 위대한 출발이다. 그것은 우리가 예전에 만들었던 게임을 합친 것보다 우수하다. 이 게임에서 플레이어는 실제와 같은 시각효과를 느낄 것이다. 그리고 게임에 대한 분위기는 실제보다 더 이상야릇하다. 썬더스케이프의 세계는 플레이어에게 공포라는 단어의 개념을 확실히 알려줄 것이다."

썬더스케이프는 영웅들의 결사체가 모험을 나서는 고전적인 내용이다. 모험은 암흑이 세상을 지배한 지 수년 후에 시작된다. 아덴의 군대는 이상한 힘을 가진 녹트날을 물리치기 위해 남쪽으로 이동한다. 남쪽과 북쪽을 이어주는 주요 통로는 신비스런 보호막에 의해 보호된다. 녹트날을 공격하고 나서 악당들이 공격할 때는 보호막이 닫힌다.

게임은 당신이 통과하려고 하는 바깥 지역에서부터 시작된다. 동쪽과 서쪽에서 산이 솟아오르고 그곳에 두개의 성이 있다. 성으로 들어가는 길은 오직 산길뿐이다. 플레이어는 폐광이나 하수구를 통해 성으로 들어갈 수 있다. 제작팀은 24단계의 그래픽 배경을 만들어서 지하감옥, 외부

사일런트 헌터(Silent Hunter)

제작사: SSI
장르: 시뮬레이션
시스템 요구 사항
IBM PC 486 이상 기종/ 램 8메가 이상/ SVGA/ CD-ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
입력도구: 마우스 필수
발매일: 미정
가격: 미정

에이스 오브 디프를 격침하라!

사일런트 헌터는 SVGA 화면으로 처리된 잠수함 시뮬레이션이다. 이 게임에 나오는 잠수함은 실제로 2차 세계대전에서 사용됐던 것을 현실적으로 재구성한 것으로 역사적으로 유명했던 해전들이나 여러가지 긴박한 상황에 가상으로 참가하여 '발포하라!'라는 말을 외치고 싶었던 시뮬레이션 유저들에게 대리 만족을 주고 있다.

전략 시뮬레이션으로 유명한 SSI에서 만들어졌다는 것만으로도 역사적인 검증이나 잠수함의 실제적인 성능 표현 등에 대해 염려할 필요가 없을 것이다.

더욱 선명해지고 다양한 시나리오를 자랑하는 이 게임은 몇안되는 잠수함 시뮬레이션 게임 중에서 단연 최고라 할 만하지만 안타깝게도 수중전이라는 지협적인 상황 때문에 상당한 인내력을 필요로 하는 게임이 될 것같다.

잠망경으로 상대를 쳐다보고 음파탐지기로 적들을 확인하고 어뢰를 발사하는 등 다양한 절차가 짜증을 유발할 수도 있지만 진정한 매니아라면 시간가는 줄 모르고 즐길 수 있을 것이다.

★★ 챔프점수 8 ★★

하데스
HADES

- 제작사 : 아블렉스
- 장 르 : 액션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486 이상 기종/램4MB 이상/VGA 지원/ CD-ROM 드라이브 필수/ PC 스피커, 애드립, 사블, 미디
  입력도구 : 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
- 발매일 : 95/5월12일 발매
- 가 격 : 38,500원
- 문의처 : LG 소프트웨어(02-7670-627)

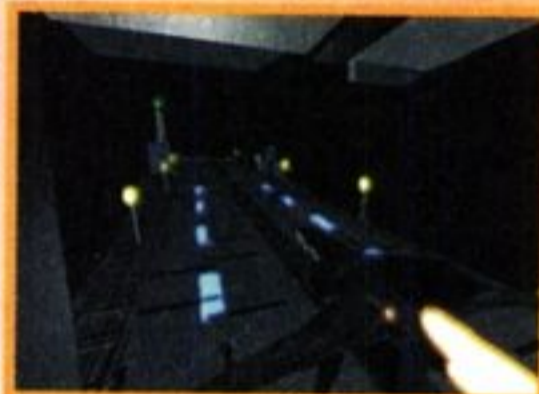
프롤로그

하데스는 작은 마녀를 제작한 바있는 국산게임 개발업체 아블렉스에서 만든 3차원 슈팅 게임으로 배경은 태양빛이 약해져 가고 있는 미래의 지구이다.

지구상의 동식물들은 서서히 죽어가서 멸종하기 직전의 상황이다.

인류는 이러한 위기에서 벗어나기 위해 우주로 탐사대를 보내기 시작했다. 그러나 번번히 탐사대와의 연락이 두절되고 그들이 실종되는 일이 발생했다. 지구상의 인류는 마지막으로 탐사대를 모아 그들을 새로운 행성으로 보냈는데 결국 그들마저 연락이 두절되고 말았다. 최후의 탐사대가 보내온 마지막 통신 내용은 다름아닌 [하데스]라는 메시지였다.

하데스란 지옥을 다스리는 신의 이름을 의미하는 것이다. 인류는 임시회의를 소집하여 이에 대한 대책을 논의했다. 그리고 예전에 발견된 짐무름이라는 고대 예언서에 이와 같은 상황에 대한 기록이 있다는 사실을 알아냈다. 예언서의 내용을 분석해 보니 모든 일의 원인은 태양빛이 약하기 때문이며 이 문제를 해결할 수 있는 사람은 오직 한명뿐이라고 한다. 그 사람은 별들이 일직선을 이룰 때 태어난 사람이어야 한다. 결국 인류는 최신 컴퓨터를 사용해 그를 찾아냈으며 그는 인류 생존을 위한 막중한 사명을 띠고 탐사를 떠난다.

어두컴컴한 지구

원인 규명을 위한 우주선이 출발하는데...

그만... 당하고 만다

인류는 대책회의를 소집하고...

짐무름이란 고대 예언서에 해결책이 씌여있다

키조작 방법

F4/F5키	시점 변경	A키	점프
1~6키	무기 변경	M키	지도화면 보기
+/- 키	지도의 확대/축소	Ctrl키	무기발사

게임에 들어가기 전에

하데스는 [볼륨 랜더링]이라는 개념을 적용하여 게임상에 등장하는 모든 물체의 이미지를 거의 사실적으로 보는 듯한 느낌이다. 게임 방식은 둠에서 사용된 3차원적인 모습이고 원근감있게 화면의 안쪽으로 진행되는 3차원 스크롤로 구성됐으며 위에서 내려다 보는 수평 레이다는 사용자의 편의에 따라 확대/축소가 자유롭다. 또 각종 전망모드에서 원하는 화면을 고른 후 플레이할 수 있다. 예를 들어 비행기 안에 앉은 상태에서 플레이할 수도 있으며 둠처럼 인물이 무기를 들고 플레이할 수도 있다.

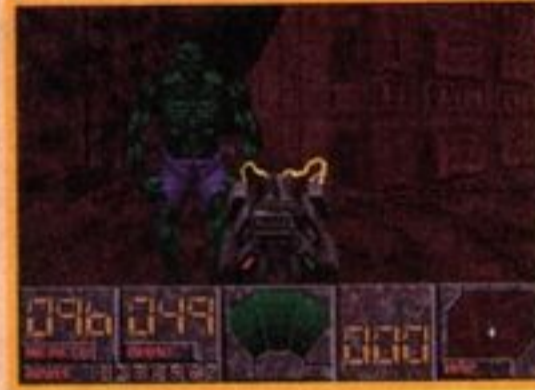
레벨 1

일단 게임이 시작되면 2번 버튼을 눌러 다른 무기로 교체하자. 앞에 움푹 패인 커다란 구멍에 빠지면 절대 빠져나올 수가 없으니 주의하자.

레벨1에서 등장하는 적들은 미사일 발사기를 든 괴물 병사들과 날아다니는 굼벵이 괴물 등이 나타난다.

가장 까다로운 것은 땅 밑으로 기어다니는 벌레인데 조금 떨어져 있을 때는 느낄 수 없지만 가까이 다가가면 갑자기 몸이 커지고 입에서 불덩어리를 내뿜는다. M키를 눌러 지도를 잘 살펴보면 검은점이 보일 것이다. 이 검은 점을 따라가면서 클리어하자.

처음에는 보잘 것없는 권총으로…

조그맣지만 굉장히 강한 적이다

거대한 괴물. 가까이 가지 않는 것이 살 길이다

레벨1의 지도. 십자 표시가 현재 위치를 나타낸다

이것을 입수하면 스테이지 클리어이다

레벨 2

레벨2는 간단한 지형을 갖추고 있으면서도 난이도가 꽤 높다. 지도를 보면 걸림돌 하나없이 광활하게 펼쳐져 있는데 엄청나게 많은 적들이 몰려온다. 만약 레벨1에서 무기를 얻었다면 그 무기로 바꾼 후 마구 쏴대면서 앞으로 나아가자.

레벨2에선 엄청난 적들이 공격해 온다

강력한 파워 무기. 반드시 입수하자

레벨 3

레벨3은 마치 기계화 도시처럼 생겼다. 길도 아주 복잡하게 구성되서 클리어하기가 힘겹다.

여기부터는 아주 괴상하고 커다란 괴물이 등장하는데 무기가 없으니까 조금 거리를 두고 공격하면 우습게 처치할 수 있다. 지도를 보면 건물 위에 검은 점이 있다. 그곳으로 가려면 어떤 스위치를 찾아야 하는데 그 위치는 자세하게 설명할 수가 없으므로 이곳저곳 헤매다 보면 어느 순간엔가 찾을 수 있다.

아니! 갑자기 벽을 뚫고 나오다니…

거대한 발칸포를 입수하자

대부분의 게임 진행이 거의 비슷한 스타일이다. 적들이 등장하면 쏘고 지도를 보고 검은 점이 찍혀 있는 곳으로 이동하고… 레벨들을 모두 클리어하면 드디어 행성이 폭파되고 플레이어만이 탈출하게 된다. 빠져나오는 도중에도 몇몇 적 로보트들이 공격해 오지만 능숙한 솜씨로 탈출에 성공한다.

드디어 중앙 컴퓨터가 폭파되기 시작한다

적들이 앞을 가로막는다..

거대한 빛과 함께 행성이 폭발한다

챔프최종분석

CD-ROM 게임답게 대용량의 비주얼 장면과 다양한 음향 효과 처리가 돋보이는 게임이다. 둠 이후 꾸준한 인기를 누리고 있는 이른바 [둠의 아류작] 게임으로서 오프닝과 엔딩은 가히 환상적이지만 사운드가 약간 처지는 느낌이다. 둠 스타일에 너무 집착한 느낌도 없지 않지만 테이크 백 이후 국산 게임계에 새로운 방향성을 제시했다는 점에서 높이 평가할 만하다.

집중공략

★★ 챔프점수 10 ★★

팬저 제너럴

- 제작사 : SSI
- 장 르 : 전쟁/전략시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 33이상 기종 램 4메가 이상/ VGA
  사운드 카드:PC 스피커, 애드립, 사운드블라스터
  입력도구: 마우스 필수
- 발매일 : 95/ 6월초 발매
- 가 격 : 44,000원
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

게임협찬 : 익스프레스CD (02-717-6102~3) 용산 관광터미널 2층

프롤로그

1939년 9월 1일, 히틀러는 전 세계를 비극으로 몰아넣을 명령을 전 독일군에게 하달했다.

"폴란드를 침공하라!"

이 한마디 명령에 최정예 독일군이 공격을 감행하여 지상에서는 보병사단과 전차대가 진격하고 포병이 지원포문을 열었다. 전진하는 지상부대 지원을 위해 급강하 폭격기인 JU87 수투카(SUTUKA) 편대가 폴란드 지상군을 박살내고 있었고 폴란드 기병대는 독일군 전차대에 대항해 칼과 창 그리고 소총을 들고 용감하게 돌진했지만 결과는 일방적인 학살이었다. 이렇듯 폴란드를 순식간에 유린한 독일군은 진로를 바꾸어 순식간에 프랑스를 향해 진격하기 시작했는데 그 선봉장은 다름아닌 독일군의 명장 롬멜(ROMMEL) 원수였다.

이처럼 2차대전 전반부는 독일 기갑부대의 활약과 눈부신 영광으로 점철된 시기였다. 그 시절의 영광을 컴퓨터 게임을 통해 체험할 수 있는 기회가 왔으니 이름하여 펜저제너럴(PANZER GENERAL)! 2차대전의 독일군 기갑부대를 지휘하면서 독일군 명장이 되어 전 유럽과 북아프리카를 누벼보는 것도 괜찮을 듯 싶다.

롬멜(ROMMEL)장군

게임 시작

이 게임은 2차대전을 배경으로 한 전략 시뮬레이션이다. 진행하는 방식은 시나리오를 통한 단일 임무와 1945년 종전에 이르는 시기를 배경으로 일련의 임무를 수행하는 캠페인 모드가 있다. 이 게임은 당시 무기들을 매우 정확하게 재현하고 있는데 무기 체계는 11개 범주에 무려 407가지 종류가 등장한다. 그렇다고 고증만 정확한 것이 아니라 게임 자체가 재미있게 설계됐으며 전략 게임답지 않은 깨끗한 그래픽과 사운드가 플레이어를 매료시킬 것이다.

시작 메뉴

게임을 시작하면 마우스로 문을 열고 그안에 있는 시작메뉴에서 선택을 한다.

C	캠페인 모드로 시작한다
S	시나리오 모드로 시작한다
LOAD	저장했던 게임을 불러온다
QUIT	도스로 나간다

시작 메뉴

기본 메뉴

모드를 선택하고 게임을 시작하면 전술지도 화면이 보이고 우측에 기본메뉴들이 나타난다.

옵션 버튼(물음표 아이콘)	옵션메뉴를 불러온다
전술지도 버튼	전술지도를 본다
유니트 보기 버튼	육군 유니트를 볼 것인지 공군 유니트를 볼 것인지를 정한다. 동일한 헥스에 육군 유니트와 공군 유니트가 공존할 수 있으며 이 버튼을 사용하여 보고자 하는 유니트를 부각시킬 수 있다
헥스경계 버튼	각 헥스의 경계선을 확실히 표시한다
지형표시 버튼(나무 아이콘)	전술지도의 전반적인 지형분포를 보여준다. 기본적인 지형은 평지, 삼림, 늪지, 바다, 강, 언덕, 산지 등이 있으며

	비가 내리면 진흙탕으로 변하기도 한다. 기본적인 지형색상은 밝은 황색이지만 진흙탕으로 변하면 갈색으로 변한다
관찰 버튼(쌍안경 아이콘)	전술지도상의 모든 유니트에 대한 정보를 볼 수 있다. 일단 이 아이콘에 클릭하면 돋보기가 지도상에 나타난다. 그러면 정보를 보고자 하는 유니트로 돋보기를 이동시켜 클릭한다
구입 버튼(달러 아이콘)	현재 점수(prestige score)의 허용한도 내에서 유니트를 새로 구입한다
유니트 버튼	플레이어 휘하의 모든 유니트를 보여주며 특정 유니트에 클릭하면 해당 유니트를 표시한다
다음 유니트 버튼	현재 지정된 유니트 다음의 유니트를 지정한다
끝내기 버튼(END)	현재 턴을 끝내고 다음 턴으로 넘어간다

기본 메뉴

게임중에 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하면 기본메뉴가 옵션메뉴로 바뀐다.

기본메뉴 버튼(M)	다시 기본메뉴로 돌아간다	
난이도 옵션 (막대그래프 아이콘)	게임의 전반적인 난이도를 조절하는 옵션이다	
	EASY	게임 난이도를 쉽게 설정한다
	MEDIUM	게임 난이도를 중간 정도로 설정한다
	HAED	게임 난이도를 어렵게 설정한다
	CUSTOM	게임 난이도를 플레이어 임의대로 설정한다
	ENEMY EXPERIENCE	적군 유니트의 경험치를 조정하는 옵션으로써 낮을수록 아군에 유리하고 높을수록 아군에 불리하다
	ENEMY PRESTIGE	적군 유니트의 점수를 조정하는 옵션으로써 역시 낮을수록 아군에 유리하고 높을수록 아군에 불리하다
	AI	컴퓨터 인공지능기능을 ON/OFF 한다. 인공지능이 실행되면 게임이 힘들어지는 것은 당연한 일
유니트 은폐 옵션	아군 유니트와 마주쳐서 발각되기 전까지는 적 유니트의 위치를 알 수 없도록 한다	
애니메이션 옵션 (필름 아이콘)	유니트간의 전투가 벌어질 때 전투장면을 보여준다	
기후 옵션 (비구름 아이콘)	전투가 기후의 영향을 받는 옵션으로써 눈이나 비가 올 때 공군 유니트는 적군을 공격할 수 없으며 적군도 반격을 할 수 없다	
보급 옵션 (드럼통 아이콘)	유니트의 이동이나 전투시에 연료와 탄약이 소모되는 옵션. 이 옵션을 실행시키면 항상 유니트의 연료량과 탄약량을 점검해서 재보급을 해야 하며 재보급을 받은 유니트는 한턴 동안 쉰다	
음악 옵션 (음표 아이콘)	배경음악을 ON/OFF한다	
음향효과 옵션 (나팔 아이콘)	음향효과를 ON/OFF한다	

유니트 규모 옵션	적 유니트의 규모를 표시하거나 감춘다	
이동관찰 옵션(AI)	적 유니트의 이동을 보여주거나 감춘다	
점수 옵션	지금까지의 전과를 본다	
게임 옵션	게임을 끝내고자 할 때 선택한다	
	SAVE	현재 게임을 저장한다
	LOAD	저장한 게임을 불러오는 것으로 현재 데이터를 잃어버린다
	C	새로운 캠페인을 시작한다
	S	새로운 시나리오를 시작한다
	QUIT	게임을 끝내고 도스로 나간다

옵션메뉴

유니트 메뉴

특정 유니트에 클릭하면 나타나는 메뉴이다.

이동 취소 버튼 (빨간 화살표 아이콘)	현재 지정된 유니트의 이동을 취소하고 유니트를 원위치로 돌린다
차량 버튼 (차량 아이콘)	유니트가 차량을 가지고 있을 경우는 차량에 승차하거나(보병), 차량에 견인되어(포병, 고사포) 이동력을 증가시킬 수 있다. 하지만 차량에 승차한 상태인 유니트는 공격력과 방어력이 매우 미약하므로 주위의 적들을 경계해야 한다
수송기/수송선 버튼	비행장이나 항구에 유니트가 위치해 있는 (수송기/수송선 아이콘)경우라면 수송기에 탑승 하든지 수송선에 탑승하여 이동할 수 있다. 하지만 이러한 상태의 유니트 역시 공격력과 방어력이 매우 미약하며 만약 차량을 보유한 유니트가 수송기나 수송선에 탑승하려면 차량을 버려야 한다
일반 충원 버튼	전투중에 입은 손실을 보충하기 위해 유니트를 충원하는데 새로 충원된 유니트는 경험치가 없기 때문에 전체 유니트의 경험치는 감소한다. 참고로 적 유니트와 접해있을 때는 같은 점수로도 충원되는 숫자가 감소하며 만약 셋 이상의 적 유니트와 접해있다면 충원은 불가능하다. 이는 엘리트 충원에서도 마찬가지다
엘리트 충원 버튼	일반 충원보다 3배의 점수를 필요로 하지만 충원으로 인한 전체 유니트의 경험치 감소가 없다는 것이 장점이다
업그레이드 버튼	같은 범주내에서 업그레이드를 행할 수 있으며 차량이 없는 유니트에 차량을 배속시키는 것도 업그레이드에 해당된다. 일단 업그레이드를 하면

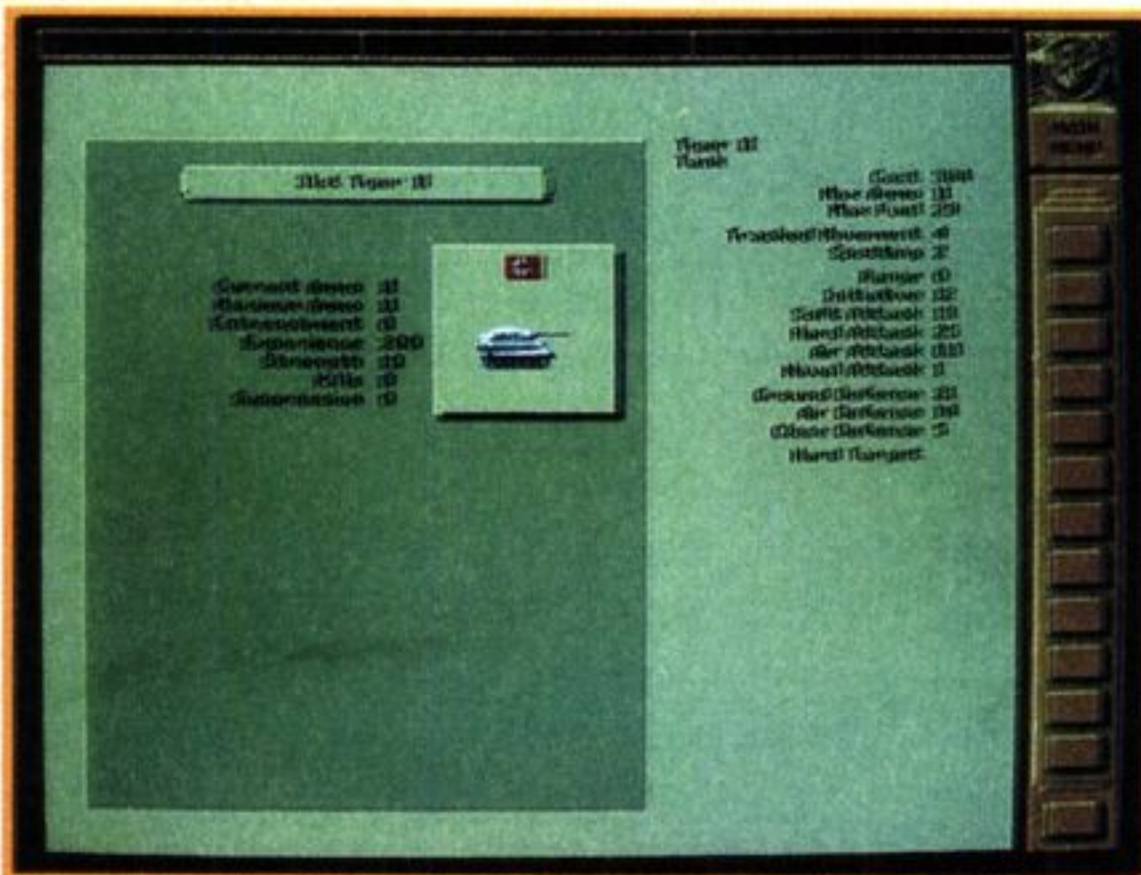
	해당 유니트는 한턴을 쉬며 전체 유니트의 경험치는 그대로 유지된다. 이 경우도 역시 점수를 필요로 하는데 점수가 모자라면 붉은색으로 표시되어 업그레이드가 불가능하다. 업그레이드는 아군이 점령한 도시에서나(육군 유니트), 비행장 에서(공군 유니트)만 가능하다
유니트 해체버튼	유니트가 너무 많다고 생각될 경우에는 쓸모없다고 판단되는 유니트를 없애버릴 수도 있다
명명 버튼	유니트의 이름을 다시 지어주고 싶을 때 선택한다
정보 버튼 (돋보기 아이콘)	유니트의 정보를 본다
조사 버튼 (쌍안경 아이콘)	정보 모드를 ON/OFF한다
유니트 이동 버튼	다음 유니트로 건너뛴다
보급 버튼 (드럼통 아이콘)	보급옵션이 실행된 경우에는 연료와 탄약이 소모되므로 보급을 해야 한다. 단, 적 유니트와 접해있을 때는 보급을 할 수 없다
EXIT	메뉴를 빠져나간다

유니트 정보를 보는 법

유니트 명패	유니트 명칭을 표시한다	
유니트 상태란	유니트의 현재 상태를 표시한다	
	CURRENT AMMO	현재 남아있는 탄약량을 표시한다
	MAXIMUM AMMO	탑재가능한 최대 탄약량을 표시한다
	ENTRENCHMENT	육군 유니트가 한 장소에 오래 주둔하면 자동으로 참호를 파는데 참호를 판 정도를 표시한다. 참고로 같은 조건이라면 참호를 판 유니트가 그렇지 않은 유니트보다 방어상의 잇점을 지닌다
	EXPERIENCE	유니트의 경험치를 표시해 주는 것으로써 최대치는 500이다
	STRENGTH	유니트의 힘을 표시하며 10으로 시작 한다. 이 수치가 0이 되면 그 유니트는 사라진다. 참고로 경험치가 높은 유니트일수록 이 수치를 높일 수 있다. 일반적인 최고값은 10이지만 최고 15까지 높일 수 있다(경험치가 500이고 다섯번 충원을 한 경우)
	KILLS	해당 유니트가 현재까지 파괴한 적의 숫자를 표시한다
	SUPPRESSION	이 수치는 유니트의 사기를 표시하는 적의 공격에 의해 떨어진다. 전투에 있어서 적 유니트보다 이 수치가 높으면 해당 유니트는 후퇴하거나 항복한다
차량 상태란	차량에 대한 정보를 보여준다	
	CURRENT FUEL	현재 남아있는 연료량을 표시한다
	MAXIMUM FUEL	탑재가능한 최대연료량을 표시한다
유니트 정보란	해당 유니트에 대한 정보를 보여준다	
	COST	해당 유니트를 제조하는 데 필요한 점수를 표시한다
	MAX AMMO	소지할 수 있는 최대 탄약량을 표시한다
	MAX FUEL	소지할 수 있는 최대 연료량을 표시한다
	MOVEMENT	이동거리를 표시한다
	SPOTTING	적을 발견할 수 있는 거리를 표시한다
	RANGE	무기의 사정거리를 표시하는 것으로써 이 수치가 길수록 장거리 공격을 가할 수 있다.
	INITIATIVE	이 수치가 높을수록 전투시에 선제공격을 가할 수 있다
	SOFT ATTACK	경무장 목표물(SOFT TARGET)에 대한 공격력을 표시한다
	HARD ATTACK	중무장 목표물(HARD TARGET)에 대한 공격력을 표시한다
	AIR ATTACK	공군 유니트에 대한 공격력을 표시한다
	NAVAL ATTACK	해군 유니트에 대한 공격력을 표시한다
	GROUND DEFENSE	육군 유니트나 해군 유니트로부터의 공격에 대한 방어력을 의미한다
	AIR DEFENSE	공군 유니트로부터의 공격에 대한 방어력을 의미한다
	CLOSE DEFENSE	인접한 적 유니트를 공격할 경우 먼저 반격을 받았을 때의 방어력을 의미한다
	TARGET	해당 유니트가 경무장 목표물(SOFT TARGET)인지 중무장 목표물(HARD TARGET)인지를 표시한다
차량 정보란	세한 정보항목은 유니트 정보란과 동일하다	

유니트 정보

유니트에 대해서

육군 유니트

육군 유니트는 이 게임의 핵심. 도시를 점령하는 것이 바로 육군 유니트이며 궁극적인 승리를 위해서는 뛰어난 육군 유니트를 양성해야만 한다.

보병(INFANTRY)

가장 일반적이고 대표적인 유니트로서 어떠한 지형에서도 적절하게 사용할 수 있다는 장점이 있지만 포격에 의해 쉽게 피해를 입을 수 있다는 단점도 있다. 또한 발로 이동을 하기 때문에 이동력이 극히 저조하며 중무장 목표물을 공격할 때는 위험을 감수해야 한다. 특히 평지에서는 극히 취약해서 다른 유니트의 공격에 쉽게 파괴되어 버린다. 보병 유니트가 위력을 발휘하는 지형은 산지나 언덕, 삼림지대, 도시 등이다.

보병

전차(TANK)

이 게임의 주역은 전차 유니트이다. 이 유니트의 특성은 기동성과 공격력, 그리고 방어력이 잘 조화됐다는데 있다. 제조비용은 비싼 편이지만 평지에서는 가공할만한 위력을 발휘한다. 단 2차대전 초반의 전차는 경전차로서 보병 유니트에는 효과적이지만 다른 유니트에 대한 공격력은 약한 편이다. 경전차급 유니트(PZ I, II급)는 가능한 한 초반에 3호전차(PZ III)급이나 PZ 38(t)급으로 업그레이드해서 전투에 임하는 것이 좋다. 1943년 후반에 접어들면 독일이 세계최강이라고 자랑했던 타이거(TIGERI) 전차가 등장하는데 모든 전차 유니트를 타이거 전차로 업그레이드하면 최강의 기갑사단을 거느리고 전투에 임할 수 있다.

정찰차(RECON)

공격력과 방어력이 약한 대신에 기동성이 높고, 적을 발견할 수 있는 거리가 길다. 직접적인 전투 대신에 그야말로 정찰임무만을 맡기는 편이 좋다.

정찰 장갑차

대전차포 (ANTITANK)

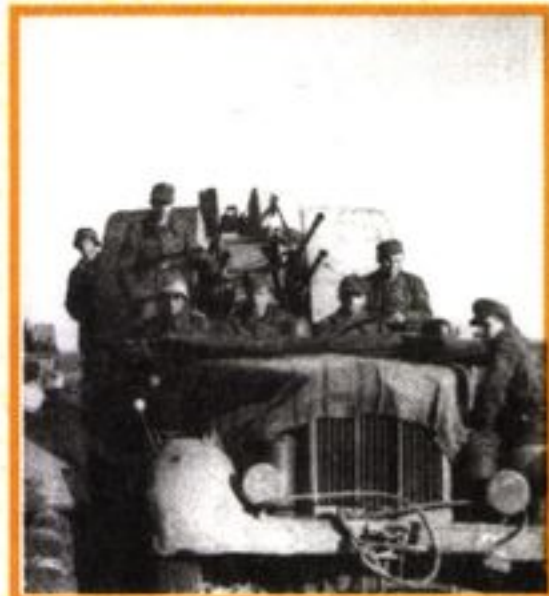
전차 유니트를 공격하는 최적의 유니트로서 기동력은 지극히 저조하지만 구경이 클수록 공격력은 강하다. 이러한 특성 때문에 공격보다는 방어임무에 적절한 유니트이다. 또한 제조 비용이 매우 싸다는 장점도 있다. 단 2차대전 초반의 대전차포(57밀리 이하급)는 매우 무력하므로 제조하지 말기 바란다. 최소한 75밀리 이상은 되야 위력을 발휘하며 88밀리 대전차포의 위력은 절대적이다.

독일군의 타이거 전차

포병(ARTILLERY)

웬만한 육군 유니트에 대해서 공격을 가할 수 있다. 단 초반의 75밀리 포병은 위력이 매우 약하고 사정거리도 두칸밖에 안되므로 제조하지 말기 바란다. 중반부터는 105밀리나 155밀리 이상급이 등장하므로 이들 유니트를 제조하는 것이 좋고 특히 자주포를 제조하는 것이 바람직하다. 자주포는 기동력이 뛰어나므로 이동하면서 적을 공격할 수 있는데 다른 유니트와는 달리 이동하고 나서는 적을 공격할 수 없다.

대공포(ANTIAIR-CRAFT)

공군 유니트에 대해 위력적인 공격을 가할 수 있지만 비교적 사정거리가 짧다. 기동력은 좋은 편이므로 전진하는 아군 유니트와 같이 활동하면 적의 공습으로부터 어느 정도 아군을 보호할 수 있다. 높은 고도에 떠있는 폭격기보다는 전략 폭격기나 전투기에 대해 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다.

독일군 대공포

고사포 (AIR DEFENSE)

역시 공군 유니트에 위력적인 공격을 가할 수 있지만 기동력이 형편없다는 단점이 있다. 하지만 사정거리가 길다는(2~3칸) 장점이 있으므로 아군의 주요도시를 방어하는데 적합하다. 특히 고사포는 육군 유니트의 공격에도 대항할 수 있으며 88밀리 고사포(8.8 FLAK 18)의 위력은 절대적이다. 웬만한 유니트의 공격을 거뜬히 견뎌낼 만큼 방어력과 공격력이 강하다.

공군 유니트

공군 유니트의 특징은 기동력이 탁월하다는 점이다.

또한 지상이나 해상의 목표물에 대해 위력적인 공격을 가할 수 있다. 각 판마다 제공권을 잡는데 주력하면 수월하게 승리를 잡을 수 있다. 그러나 공군 유니트를 제조하는 데는 많은 비용이 든다.

전투기(FIGHTER)

지상의 경무장 목표물(SOFT TARGET)을 공격하거나 적의 공군 유니트와 공중전을 벌일 수 있다. 경험치가 높은 전투기 유니트는 적 전투기와의 공중전에서 절대적인 위력을 발휘하며 지상 유니트가 중무장 목표물일지라도 위력적인 공격을 가할 수 있다.

전략 폭격기 (TAC BOMBER)

거의 모든 유니트에 대해 위력적인 공격을 가할 수 있지만 전투기의 공격에는 매우 취약하므로 항상 호위 전투기를 대동해야 한다. 전략 폭격기는 공격 정확도가 매우 높기 때문에 상

독일 전략 폭격기 "수투카"

당히 매력적인 유니트지만 폭탄과 연료의 탑재량이 적은 것이 흠이다

폭격기 (LEVEL BOMBER)

폭격기는 공격 정확성은 떨어지지만 폭탄과 연료의 탑재량이 많고 적 육군 유니트의 상공에서 그들의 사기를 떨어뜨릴 수 있는 유일한 유니트라는 특징이 있다.

수송기(AIR TRANSPORT)

보병 유니트가 비행장에서 수송기로 갈아탄 것이다. 이동중에는 매우 취약하며 일반 보병 유니트가 탑승한 경우는 비행장에만 내릴 수 있고 공수부대가 탑승한 경우에는 어느 곳에든지(바다는 제외) 내릴 수 있다.

해군 유니트

해군 유니트의 특징은 보충이 안된다는 점이다(어뢰정은 제외). 따라서 제조 비용을 따질 필요도 없다.

게임에서 이들에게 큰 역할을 기대하기는 힘들지만 해변을 따라 이동하면서 적의 육군 유니트에 함포사격을 가할 수 있으며 집단전법을 이용한 함포사격이 육군 유니트의 공격과 조화를 이룬다면 승리를 거두는데 큰 역할을 할 수도 있다.

어뢰정(T-BOAT)

구축함이나 잠수함에 효과적인 공격을 가할 수 있지만 그 이외의 주력함급(경순양함, 중순양함, 전함, 전투순양함, 항공모함) 함선에 대해선 매우 취약하다.

구축함 (DESTROYER)

잠수함을 공격하는데 매우 효과적이지만 주력함급 함선에는 매우 취약하다. 단 상황이 급할 때는 하나의 유니트를 목표로 정해서 집중공격하면 효과를 볼 수도 있다.

경순양함(LIGHT CRUISER)

중순양함과 더불어 강한 공격력을 갖지만 방어력이 떨어지며 사정거리가 길다(4칸).

중순양함(HEAVY CRUISER)

경순양함의 경우와 같지만 방어력과 공격력이 약간 높다.

전함 (BATTLESHIP)

해군 유니트 중에서는 최강의 공격력과 방어력을 자랑하며 사정거리도 가장 길다(5칸).

전투순양함(BATTLE CRUISER)

공격력은 전함과 같지만 방어력이 떨어지는 함종으로서 그 이외에는 전함의 경우와 같다.

잠수함 (SUBMARINE)

구축함이나 어뢰정에만 취약성을 보일 뿐 다른 해군 유니트(특히 주력함급 유니트)에 대해선 매우 치명적인 공격을 가할 수 있다. 구축함이나 어뢰정이 없는 상태에서 잠수함을 공격할 수 있는 것은 전략 폭격기 뿐이다. 하지만 잠수함은 공격을 피해 물속으로 잠수할 능력도 갖추고 있으므로 매우 유용한 유니트이다.

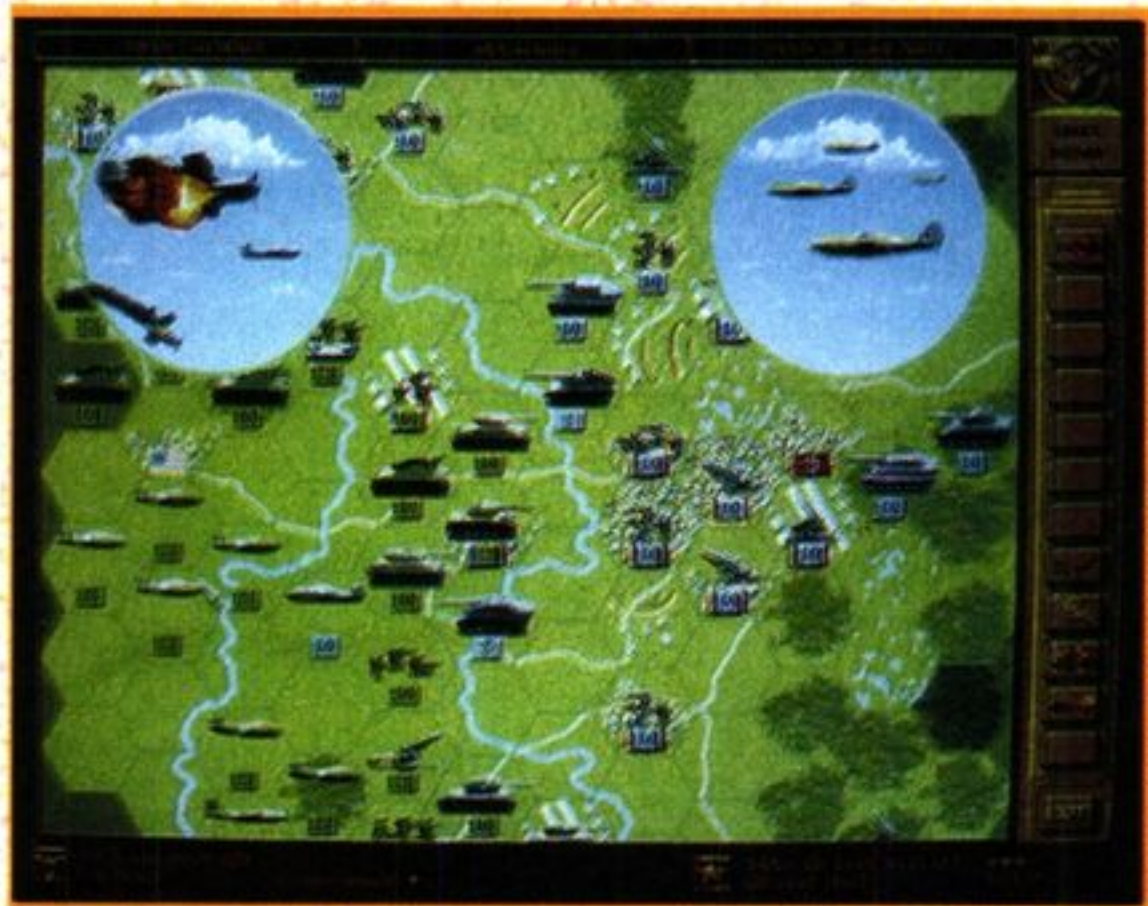
수송선(SEA TRANSPORT)

일반 유니트가 항구에서 수송선에 승선하면 이 유니트로 바뀐다. 수송기의 경우와 마찬가지로 이동중에는 매우 취약하며 항구에만 내릴 수 있다.

항공모함 (CARRIER)

움직이는 공군기지라는 면을 제외하면 너무나 볼품없는 유니트이다. 자체적인 공격력은 없으며 수리하는데 많은 시간과 비용을 필요로 한다(단 독일군에는 항공모함이 없다).

전투방식에 대해서

게임상의 전투는 각 유니트가 사정거리 안의 적 유니트를 공격함으로써 시작된다. 일단 공격할 아군 유니트를 클릭하고 목표물인 적 유니트로 커서를 옮기면(클릭은 하지말 것) 붉은색 원이 나타나면서 예상되는 전투 결과를 알려준다. 예를 들어서 'ATTACK:1 DEFENSE:3'이라는 메시지가 나왔다면 공격하는 아군 유니트의 손실은 1단위, 방어하는 적 유니트의 손실은 3단위가 될 것같다는 컴퓨터의 예측이다. 이 예측이 항상 정확한 것은 아니지만 공격에 앞서 이 수치를 꼭 살펴보는 것이 좋다.

전투 화면

시나리오

이 게임에서 제공하는 시나리오는 매우 많다. 단, 캠페인 모드를 즐길 경우에 여기에 있는 시나리오가 포함됐다는 사실도 기억하기 바란다. 이 시나리오 모드는 단 한판의 게임을 즐기려는 사람들을 위해 제공된 것이다. 모두 38개의 시나리오가 구비되어 있으며 1939년 9월 1일부터 시작된다. 전쟁지역으로는 폴란드, 프랑스, 북아프리카, 그리스, 노르웨이, 소련, 독일, 등이 있다. 가상적인 시나리오도 함께 제공되는데 이는 영국본토상륙작전, 미국본토상륙작전 등이 포함되어 있다. 주축국으로는 독일 뿐만 아니라 이태리, 루마니아 등도 포함됐고 연합군에는 미국, 영국, 프랑스, 노르웨이, 유고슬라비아, 그리스, 소련, 벨기에 등이 등장하여 게임의 사실성을 높였다. 일일이 설명하면 다음과 같다.

폴란드 기병대

폴란드(POLAND)

1939년 9월 1일, 독일군은 폴란드 전역에 걸쳐 공격을 개시

한다. 주어진 시간은 10턴이며 그안에 독일군은 폴란드의 수도인 바르샤바(WARSAW)로 통하는 관문인 KUTNO, LODZ를 점령하고 BRESLAU를 방어해야 한다. 실제로 독일군 전차부대가 폴란드에 침공했을 때 그들을 맞이한 것은 어이없게도 폴란드의 기병대였고 그들은 일방적으로 학살당할 수 밖에 없었다.

바르샤바(WARSAW)

1939년 9월 10일, 독일군은 바르샤바를 향해 진격한다. 주어진 시간은 20턴이며 그안에 독일군은 WARSAW, MODLIN, SIEDICE를 점령하고 LODZ를 방어해야 한다. 이번부터는 전략 폭격기인 JU87 수투카(SUTUKA)를 채용할 수 있다. 점수 여유가 있다면 초반부터 전략 폭격기와 전투기를 구입하여 제공권을 잡는 것이 유리하다.

노르웨이(NORWAY)

1940년 4월 9일, 독일은 원자폭탄 제조에 필요한 요소인 중수(重水)를 확보하기 위해 노르웨이를 침공한다. 주어진 시간은 25턴이며 그안에 독일군은 수도인 OSLO, LILLEHAMMER, TRONDHEIM, NAMSOS, STAVANGER 옆의 비행장을 점령하고 CITY를 방어해야 한다.

베네룩스 3국(LOW COUNTRIES)

1940년 5월 10일, 폴란드를 휩쓴 독일군은 이제 프랑스로 진격하려 한다.

하지만 프랑스가 철벽이라고 자랑하던 마지노 요새가 독일군을 가로막고 있다. 독일군 수뇌부는 결국 중립국인 벨기에와 룩셈부르크를 통과하여 마지노 요새를 우회하기로 결정했다. 중립국을 침공함으로써 영국이 전쟁에 개입하는 구실을 주게 됐지만 어차피 독일은 영국과의 한판 승부를 각오해야만 하는 입장이다. 주어진 시간은 31턴이며 그안에 독일군은 LUXEMBOURG, LIEGE, NAMUR, SEDAN, BRUSSELS, MAUBEUGE, LILLE, CALAIS, ABBEVILLE을 점령하고 AACHEN, BITTEM을 방어해야 한다. 실제로 독일군은 마지노 요새를 성공적으로 우회하여 프랑스로 밀고 들어갔다.

프랑스(FRANCE)

1940년 6월 5일, 성공적으로 마지노 요새를 우회한 독일군은 프랑스의 수도인 파리(PARIS)로 진격한다. 주어진 시간은 26턴이며, 그안에 독일군은 LE MANS, CAEN, LE HAVRE, PARIS, MONTAGRIS, ORLEANS, TOURS를 점령하고 AMIENS을 방어해야 한다. 실제로 독일의 기갑부대는 방어선을 격파하고 파리로 진격하고, 결국 파리는 독일군에게 점령당한다.

영국 본토 침공(SEALION(40년))

1940년 9월 1일, 유럽 대부분을 손아귀에 넣은 히틀러는 이제 영국 본토를 향해 눈을 돌린다. 주어진 시간은 15턴이며 그안에 독일군은 LONDON, NORWICH, BIRMINGHAM, BRISTOL을 점령하고 CHERBOURG, LE HAVRE, CALAIS를 방어해야 한다. 이 작전은 '바다사자(SEALION)' 작전이라 불리는데 영국의 제공권을 놓고 영국공군(RAF)과 독일공군(LUFTWAFFE)이 벌인 격렬한 전투에서 결국은 영국 공군이 제공권을 지킴으로써 실행되지 못했다.

북아프리카(NORTH AFRICA)

1941년 3월 31일, 히틀러는 북아프리카의 리비아, 이집트에서 영국세력을 몰아내고 유전지대를 확보하기 위해 북아프리카에 독일군을 파견한다. 이들 아프리카 군단의 사령관은 '사막의 여우'라는 별명을 가진 롬멜(ROMEL) 원수로서 뛰어난 용병술로 압도적 우위에 있던 영국군을 빈사상태로 몰고간다. 주어진 시간은 23턴이며 그안에 독일군은 MARSA MATRUH, BARDIA, BIR HACHEIM, TOBRUK, BERTA, BENGHAZI를 점령하고 ITALIAN CAMP를 방어해야 한다. 실제로 독일의 롬멜 원수는 교묘한 전술로 영국군을 격멸하고 토브룩(TOBRUK) 요새를 함락시키기에 이른다. 이제 영국은 승산이 없는 것처럼 보였다. 그러나 처칠과 영국은 끝까지 희망을 버리지 않고 끈질기게 버텼다.

중동(MIDDLE EAST)

1941년 9월 1일, 북아프리카를 평정한 히틀러는 이제 페르시아의 유전지대로 눈을 돌린다. 주어진 시간은 26턴이며 그안에 독일군은 JERUSALEM, HAIFA, BIERUT, DAMASCUS, ANAH, BAGHDAD를 점령하고 ITALIAN CAMP, GERMAN CAMP를 방어해야 한다.

실제로 이 작전은 독일군이 궁극적으로 북아프리카에서 패배함으로써 실현되지 못했다.

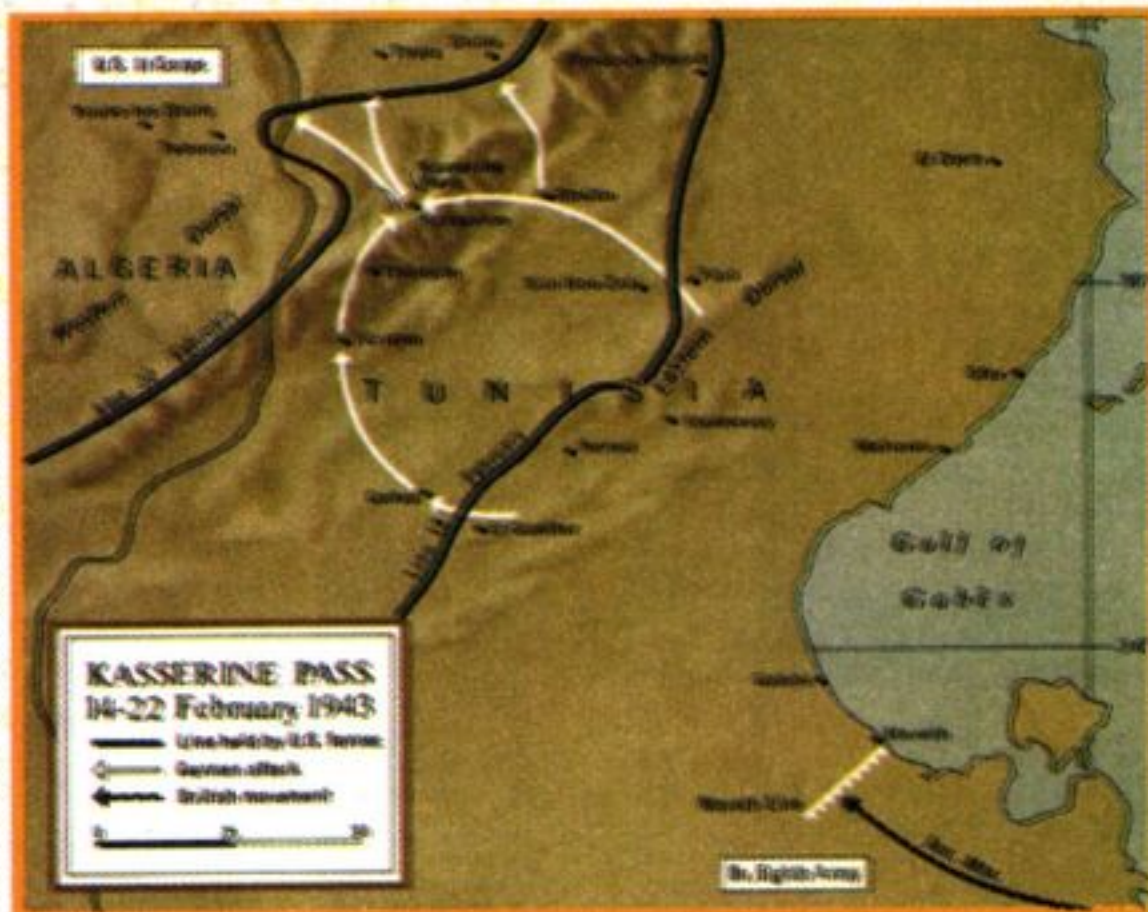
엘 알라메인(EL ALAMEIN)

1942년 5월 26일, 롬멜은 북아프리카에서 영국 세력을 격멸하기 위해 엘 알라메인(EL ALAMEIN)으로 진격한다. 그러나 영국군의 계략에 말려들어 독일군 아프리카 군단은 무참한 패배를 당하고 만다. 주어진 시간은 26턴이며 그안에 독일군은 BIR HACHEIM, TOBRUK, BARDIA, MARSA MATRUH, EL ALAMEIN, ALEXANDRIA, CAIRO를 점령하고 BERTA, MECHILI, EL AGHEILA, ITALIAN CAMP, BENGHAZI를 방어해야 한다.

코카서스(CAUCASUS)

1942년 6월 30일, 중동 지역을 평정한 히틀러는 소련의 유전지대인 코카서스 지방을 확보하려 한다. 주어진 시간은 30턴이며 그안에 독일군은 GROZNY, BLAGDERNOE, ELISTA, ROSTOV, STALINGRAD, KLETSKAVKA를 점령하고 BATUMI를 방어해야 한다. 실제로는 실행되지 않았던 작전이다.

영국 본토 침공(SEALION(43년))

1943년 6월 15일, 히틀러는

작전지도(북아프리카)

영국 본토에 대한 상륙작전을 계획한다. 주어진 시간은 15턴이며 그안에 독일군은 CANTERBURY, LONDON, BRISTOL, NORWICH, BIRMINGHAM을 점령하고 CHERBOURG, LE HAVRE, CALAIS를 방어해야 한다. 실제로는 실행되지 않았던 작전이다.

횃불 작전(TORCH)

1942년 11월 8일, 북아프리카에 파견된 미군이 독일군과 일전을 벌인다.

주어진 시간은 24턴이며 그안에 독일군은 ALGIERS를 점령하고 PHILLIPPEVILLE, BONE, TEBESSA, GABES, SFAX, TUNIS, BIZERTA를 방어해야 한다. 실제로는 첫전투에서 미군이 대패하여 독일군이 유리한듯 보였지만 맹장 패튼이 이끄는 미군에게 결국 독일군은 수세로 몰린다.

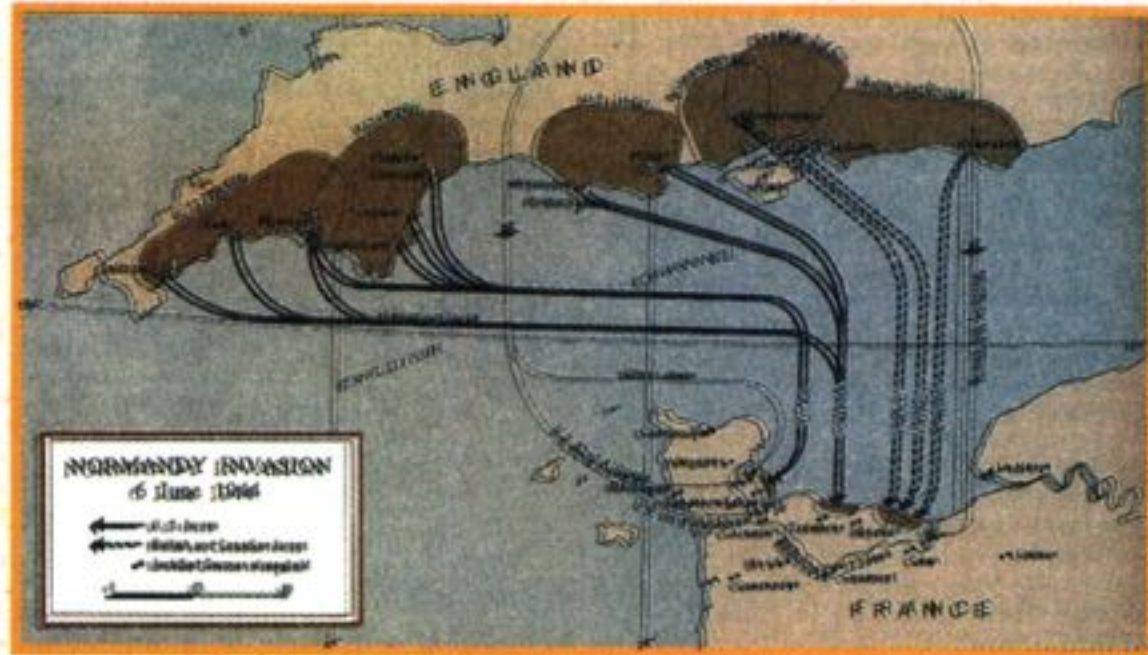
이태리 상륙작전(HUSKY)

1943년 7월 10일, 북아프리카에서 독일군을 몰아낸 연합군은 시실리섬에 상륙하여 이태리로 진출하려 한다. 주어진 시간은 22턴이며 그안에 독일군은 TUNIS, BIZERTA를 점령하고 FOGGIA, NAPLES, TOTENZA, TARANTO, COSENZA, CATANZARO, REGGIO, MESSINA, PETRALIA, ALCAMO, CATANIA, PACHWO, AGRIGENTO를 방어해야 한다. 실제로 몽고메리 장군이 이끄는 영국군은 시실리섬에 무사히 상륙하여 이태리 침공의 발판을 마련한다.

안지오(ANZIO)

1944년 1월 22일, 연합군은 이태리 중부의 안지오에서 독일군과 맞닥뜨린다. 주어진 시간은 14턴이며 그안에 독일군은 CAMPOBASSO, NAPLES, ANZIONETTUNO를 점령하고 FORMIA, CASSINO, ROME, PESCARA를 방어해야 한다. 실제로 이 전투에서 연합군은 독일군에게 무참히 패하고 만다.

D데이(DDAY)

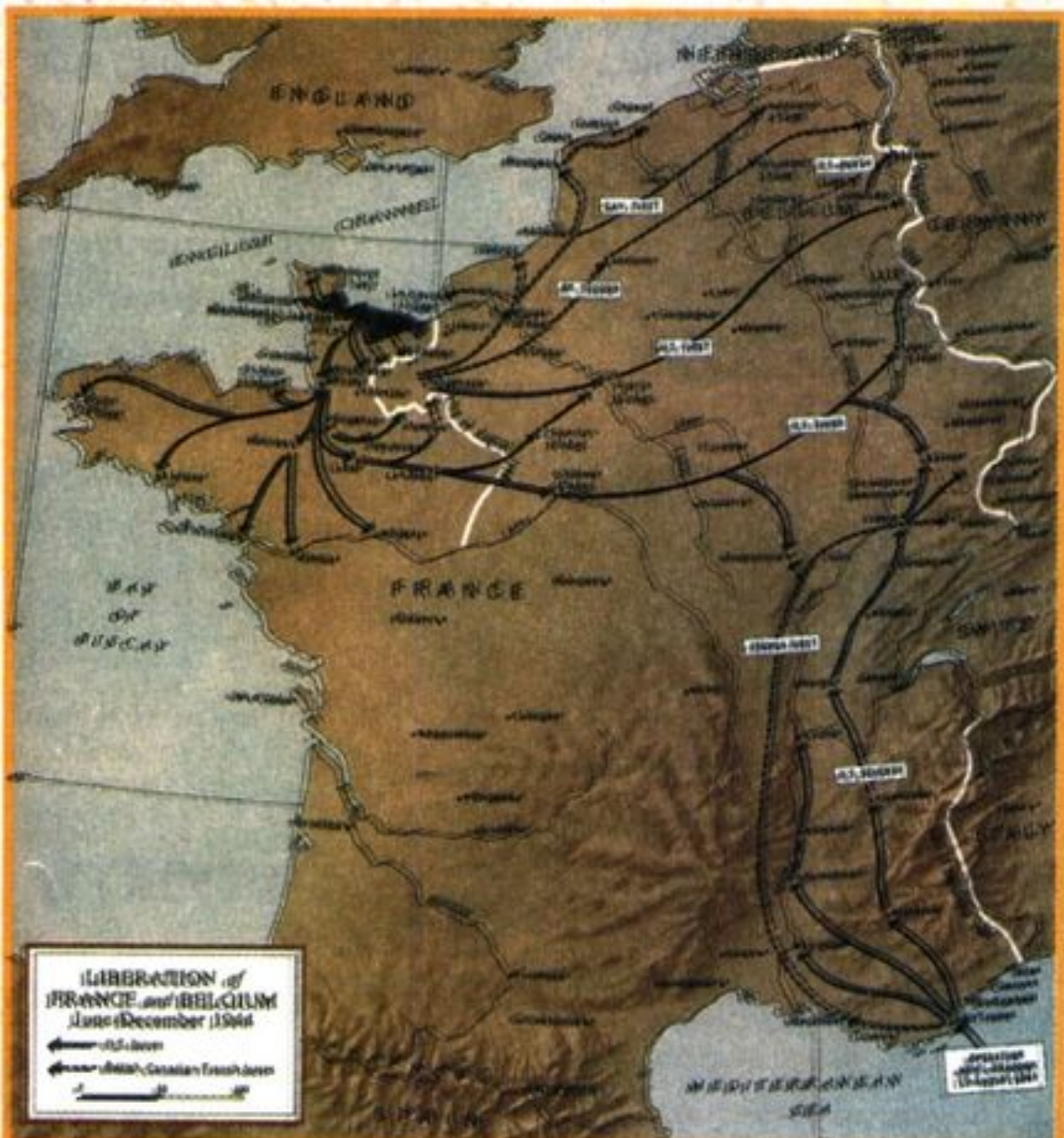
1944년 6월 6일, 연합군 총사령관 아이젠하워 원수는 유럽본토 진격을 위한 상륙지점을 프랑스의 노르망디 해안으로 결정하기에 이른다. 이른바 '사상최대의 작전'이 개시된 것이다. 주어진 시간은 15턴이며 그안에 독일군은 영국의 PORT FACILITY 두곳을 점령하고 CAEN, SAINT LO, CHERBOURG를 방어해야 한다. 실제로 독일의 롬멜 원수는 연합군이 노르망디에 상륙하리라는 것을 예상하고 이에 대한 대비를 주장했지만 히틀러는 그의 의견을 묵살함으로써 연합군이 독일의 심장부로 밀고들어올 교두보를 내준 셈이 됐다.

작전 지도(이태리 상륙작전)

작전 지도(노르망디 상륙작전)

남부 프랑스 상륙작전(ANVIL)

1944년 8월 6일, 연합군은 남부 프랑스에 상륙하여 유럽대륙으로 진출하려고 한다. 주어진 시간은 23턴이며 그안에 독일군은 북아프리카의 GERMAN CAMP를 점령하고 MONACO, MARSEILES, ARLES, GRENOBLE, ST.VALLIER를 방어해야 한다.

발지전투(ARDENNES)

1944년 12월 6일, 히틀러는 불리한 전세을 만회하기 위해 대도박을 감행한다. 서부전선의 연합군에게 기습공격을 감행하여 몇달 동안만 그들의 진격을 늦출 수 있다면 독일의 비밀병기들이 양산되어 전세를 뒤엎을 수 있다는 것이 그의 생각이었다. 주어진 시간은 32턴이며 그안에 독일군은 BASTOGNE, ROCHEFORT, NAMUR, LIEGE, BRUSSELS을 점령하고 TRIER, BITBURG, PRUM을 방어해야 한다. 실제로 독일군은 이 작전을 마지막 기회로 여기고 최정예 기갑사단인 친위대(SS) 기갑사단을 대거 투입했다. 그중에서도 선봉 기갑부대를 지휘한 사람은 SS전차대의 지휘관인 파이퍼(PEIPER) 중령이었는데 그의 전차대

작전 지도(남부 프랑스 상륙작전)

는 미군의 허를 찔러 적진 안으로 깊숙이 침투해 들어갔다. 이 전투에서 독일군이 세계 최강이라 자랑하던 킹타이거 전차가 대량으로 투입됐는데 과연 그 위력은 여타 연합군 전차를 압도했다. 초반에는 독일군의 작전이 맞아떨어졌으나 후반에는 극심한 물자 고갈과 연합군 공군의 맹공으로 독일군 지상부대는 결국 후퇴하고 말았다.

파리 해방(COBRA)

1944년 7월 25일, 노르망디에 성공적으로 상륙한 연합군은 프랑스를 해방하기 위해 파리로 진격한다. 주어진 시간은 25턴이며 그안에 독일군은 CHERBOURG, CARENTAN, CAEN을 점령하고 AMIENS, PARIS, ORLEANS, NANTES를 방어해야 한다.

마켓가든 작전 (MARKETGARDEN)

1944년 9월 17일, 연합군은 네델란드를 확보하기 위해 수만명의 공정대를 투입하기로 결정했다. 주어진 시간은 16턴이며 그안에 독일군은 OOSTERBEEK, GRAVE, VEGHEL, ST.OEDENRODE, EINDHOVEN을 점령하고 GEMBERT, BOXTEL, DINTHER, UDEN, OSS, NIJMEGEN, WYLER, ARNHEM, SCHAARBERGEN, RENKUM, EDE를 방어해야 한다. 실제로 적진에 투하된 공정대가 시간에 맞춰 몇개의 다리를 점령하면 뒤따르는 주력부대가 다리를 건너 작전을 개시한다는 것이 전체적인 골격이었는데 결국 연합군은 엄청난 희생을 내고도 모든 다리를 예정대로 점령하지 못했다.

베를린(서부) (BERLIN(WEST))

1945년 4월 1일, 드디어 연합군은 독일 수도인 베를린(BERLIN)에 다다른다. 주어진 시간은 13턴이며 그안에 독일군은 EINDHOVEN, AACHEN, COBLENZ, MAINZ를 점령하고 WURZBURG, FRANKFURT AM MAIN, ESSEN, KASSEL, ERFUHRT, BERLIN을 방어해야 한다.

발칸 반도 (BALKANS)

1941년 4월 6일, 히틀러는 발칸반도를 점령하기 위해 독일, 이태리 동맹군을 이동시킨다.

주어진 시간은 25턴이며 그안에 독일군은 BELGRADE, KUTINA, BANJA LUKA, NOVIGRAD, SARAJEVO, BAR, KRAGUJEVAC, K-UKES, THESSALONIKI, LARISSA, AGRINION, ATHENS, KALAMAI를 점령하고 RIJEKA, TIRANA, KULA, TRUN, BABYAK, DEVIN을 방어해야 한다.

작전 지도(발지전투)

크레테섬(CRETE)

1941년 5월 20일, 독일군은 에게해의 전략적 요충지인 크레테섬을 점령하려고 한다. 주어진 시간은 13턴이며 그안에 독일군은 MALEME, CANEA, SUDA, RETIMO, HERAKLEION, SFAKIA를 점령하고 MONEMVASIA를 방어해야 한다.

바바롯사 작전 (BARBAROSSA)

1942년 6월 22일, 독일은 소련과의 불가침 조약을 파기하고 소련으로 침공한다. 소련침공 작전명은 '바바롯사(붉은 수염)'로서 독일군은 기갑부대를 선봉으로 소련 영토로 파죽지세로 침공한다. 주어진 시간은 23턴이며 그안에 독일군은 SMOLENSK, VITEBSK, POSTAVY, VILNA, MOGILER, MINSK, BARANORICHI, VOLKOVYSK를 점령하고 SUWALKI, WARSAW, RA'DOM을 방어해야 한다.

키에프(KIEV)

1941년 8월 23일, 소련으로 침공한 독일군은 키에프에서 소련군과 대혈전을 벌인다. 주어진 시간은 28턴이며 그안에 독일군은 KIEV, PRILUKI, KONOTOP, LOKHVITSA, MIRGOROD를 점령하고 GOMEL, ZHITOMIR, BOGUSLAV를 방어해야 한다. 실제로 이 전투에서 독일군은 수십만의 소련군을 포로로 잡고 대승을 거두었다.

모스크바 (MOSCOW(41))

1941년 10월 2일, 소련군의 산발적인 저항을 제압한 독일군은 수도인 모스크바(MOSCOW)로 진격한다. 주어진 시간은 22턴이며 그안에 독일군은 KARACHEV, VYAZMA, RZHEV, MOZHAYSK, OBNISK, KALUGA, TULA, MOSCOW를 점령하고 SMOLENSK를 방어해야 한다.

세바스토폴 (SEVASTOPOL)

1942년 6월 7일, 독일군은 소련 흑해함대의 근거지인 세바스토폴(SEVASTOPOL)요새를 공략하기로 결정한다. 주어진 시간은 17턴이며 그안에 독일군은 MEKENZIERY, BARTENEVKA, SEVASTOPOL, INKERMAN, NIKOAEVKA, BALAKLAVA, NOVYISHULI, KOMARY를 점령하고 KAMYSHLY, CHERKEZ KERMEN을 방어해야 한다. 실제로 수일간에 걸쳐 독일군은 세바스토폴에 포격을 가했으며 끝내 세바스토폴은 함락됐다.

모스크바 (MOSCOW(42))

1941년의 시나리오와 비슷하다. 주어진 시간은 23턴이며 그안에 독일군은 KIROV, KARACHEV, RZHEV, VYAZMA, MOZHAYSK, OBNISK, KALUGA, TULA, PODOLSK, MOSCOW, KIMRY, TEYKOVO를 점령하고 SMOLENSK, ROSLAVL을 방어해야 한다.

스탈린그라드 (STALINGRAD)

1942년 6월 25일, 독일군은 공업도시인 스탈린그라드로 진격해 들어간다.

주어진 시간은 31턴이며 그안

작전 지도(스탈린그라드)

에 독일군은 VORONEZH, ROSSOSH, MILLEROVO, ROSTOV, STALINGRAD를 점령하고 STALINO, BUELGOROD를 방어해야 한다. 실제로 요한 파울스 원수가 지휘하는 독일 제 6군은 스탈린그라드를 포위 섬멸하려 했지만 오히려 소련군에 포위되어 극심한 보급부족에 시달리는 신세가 되고 말았다. 독일군은 포위망을 뚫으려고 노력했지만 결국 실패했고 독일 공군의 수송기는 고립된 제 6군 병사들을 위한 보급품을 계속 공수했지만 결국 제 6군은 극심한 보급부족으로 더이상 견디지 못하고 항복함으로써 소련군이 승리를 거둔 최초의 전투가 됐다.

하르코프 (KHARKOV)

1943년 2월 11일, 독일군은 동부전선 남부의 요충지인 하르코프(KHARKOV)를 점령하려고 한다. 주어진 시간은 22턴이며 그안에 독일군은 IZYUM, KRASNOPAVLOVKA, KUPYANSK, BELGOROD, KHARKOV를 점령하고 DEBALTSEVO를 방어해야 한다.

쿠르스크(KURSK)

1943년 7월 5일, 독일군은 쿠르스크 근방의 소련군은 고립시켜 격멸할 계획을 세운다. 주어진 시간은 20턴이며 그안에 독일군은 PROKHOROVKA, LGOV, KURSK, MALOARKHANGELSK 비행장을 점령해야 하며 RYLSK를 방어해야 한다. 이를 '치타델(CITADEL)'작전이라 하며 독일군은 최정예 기갑사단을 대량 투입하여 소련군과 싸웠다. 특히 프로호로프카 근방에서 독일군과 소련군의 양측전차 1500여대가 한꺼번에 맞붙은 전차전은 전사상 유례없는 대규모의 전차전이었다. 치타델 작전은 소련군의 돌출부를 남부와 북부에서 동시에 차단하고 들어가 남측 공격부대와 북측 공격부대가 만남으로써 소련군의 돌출부를 고립시키려는 것을 목표로 설정했다. 남측 공격부대는 소련군의 강력한 저항을 뚫는데 성공했지만 북측 공격부대는 소련군의 방어망을 뚫는데 실패함으로써 이 작전은 결국 실패하고 만다.

모스크바 (MOSCOW(43))

1942년의 시나리오와 거의 비슷하다. 주어진 시간은 21턴이며 그안에 독일군은 KARACHEV, KIROV, VYAZMA, RZHEV, MOZHAYSK, OBNISK, KALUGA, TULA, MOSCOW를 점령하고 SMOLENSK, ROSLAVL을 방어해야 한다.

소련군의 반격 (BYELORUSSIA)

1944년 6월 22일, 소련군은 동부전선에서 총반격을 개시한다. 주어진 시간은 23턴이며 그안에 독일군은 SMOLENSK를 점령하고 VITEBSK, MOGILEV, POSTAVY, MINSK, VILNA, VOLKOVYSK, SUWALKI, BREST, WARSAW를 방어해야 한다.

부다페스트 (BUDAPEST)

1945년 3월 6일, 동부전선에서 독일군을 추격하는 소련군은 이제 헝가리로 진입하려 한다. 주어진 시간은 20턴이며 그안에 독일군은 SIMONTORNYA, ABA, RACKEVE, PUSZTASZABOLCS, BUDAPEST를 점령하고 SZEKESFEHERVAR, TATABANYA, ZIRC, GYOR을 방어해야 한다.

베를린 (BERLIN(EAST))

1945년 4월 1일, 독일 수도인 베를린을 향해 소련군이 진격한다. 주어진 시간은 13턴이며 그안에 독일군은 STARGAR, LANDSBERG, POSEN, BRESLAU, CRACOW, GYOR을 점령하고 STETTIN, BERLIN, FRANKFURT AO, KOHLFURT, PRAGUE, OLMUTZ, VIENNA를 방어해야 한다.

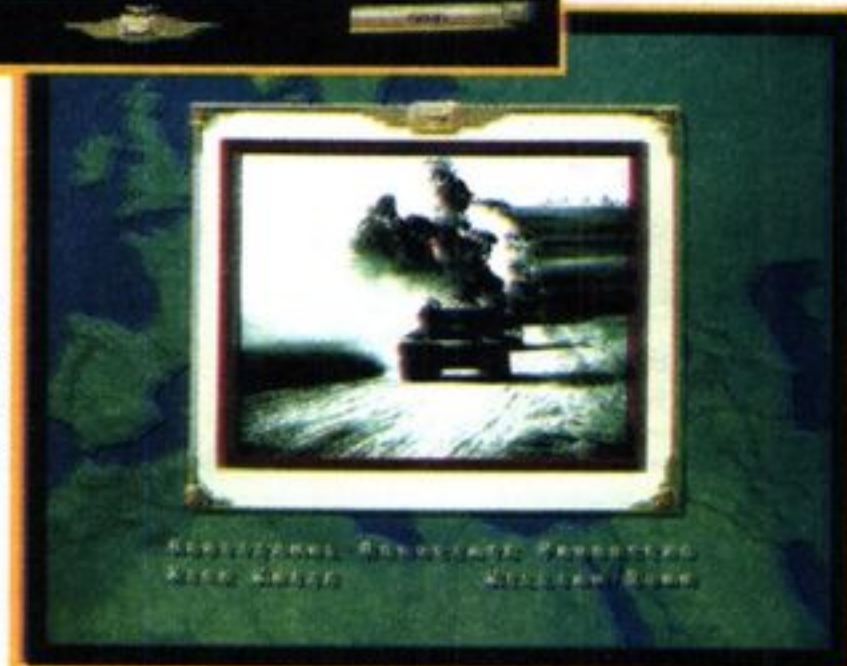
베를린(BERLIN)

1945년 4월 1일, 파멸을 눈앞에 둔 제 3제국을 향해 서쪽에서는 미군과 영국군이, 동쪽에서는 소련군이 진격해 온다. 주어진 시간은 13턴이며 그 안에 독일군은 KOSLIN, SCHNEIDEMUHL, POSEN, KREFELD, EINDHOVEN, AACHEN을 점령하고 BERLIN, DRESDEN, VIENNA, LEIPZIG, MAGDEBURG, KIEL, HAMBURG, BREMEN, ESSEN, FRANKFURT AM MAIN을 방어해야 한다.

워싱턴 (WASHINGTON)

1945년 6월 1일, 전 유럽의 패권을 거머쥔 독일은 대서양 너머 미국 본토로 침공을 감행한다. 주어진 시간은 22턴이며 그안에 독일군은 LEXINGTON PARK, BRANDWINE, CAPITOL HILL, WHITE HOUSE, SOUTH ARLINGTON, BETHESDA, BRIGHTWOOD를 점령하고 비행

시나리오 선택화면

각 시나리오의 시작 부분에는 해당되는 전투 기록필름이 나온다

장(AIRFIELD) 두곳과 EASTON CAMBRIDGE를 방어해야 한다. 실제로는 실행되지 않았던 작전이다.

초기 모스크바 전투 (EARLY MOSCOW)

1941년 9월 8일, 구데리안(GUDERIAN) 장군의 독일군 전차부대는 키에프(KIEV)를 우회하고 곧바로 모스크바(MOSCOW)로 진격한다. 주어진 시간은 24턴이며 그안에 독일군은 MOSCOW, MOZHAYSK, RZHEV, VYAZMA, OBNISK, KALUGA, TULA, KARCHEV를 점령하고 SMOLENSK를 방어해야 한다.

영국 본토 침공 (SEALION PLUS)

1940년의 SEALION 시나리오와 동일하지만 이탈리아 함대가 독일군과 연합하여 작전을 수행한다.

캠페인

캠페인 모드는 일련의 작전을 성공적으로 이끌어야 하며 중간에 하나의 임무라도 실패하면 그야말로 끝이 난다. 즉 끝까지 임무를 완수하기가 매우 어렵다고 할 수 있다. 다음 각 시기는 캠페인을 시작하는 시기이다.

39

1939년 독일군의 폴란드 침공으로부터 시작한다.

41W

1941년 북아프리카 전선에서 명장 롬멜(ROMMEL)의 아프리카 군단을 지휘한다.

41E

1941년 독일군이 소련과의 불가침 조약을 깨고 소련으로 침공하는 바바롯사 (BARBAROSSA)작전을 개시하는 시점이다.

43W

1943년 북아프리카를 교두보로 삼은 연합군이 이태리 상륙을 시도하고 독일군은 이를 저지하는 시점이다.

43E

1943년 동부전선의 독일군은 소련군을 괴멸시키기 위한 총공격을 준비하고 우크라이나 지역의 요충지인 하르코프(KHARKOV)로 진격한다. 독일의 명장 구데리안(GUDE-RIAN)의 기갑부대를 지휘한다.

초보자를 위한 조언

첫째, 초보자를 위한 셋팅을 추천하자면 다음과 같다.

헥스경계	ON
난이도 옵션	EASY(CUSTOM을 선택할 때는ENEMY EXPERIENCE(3), ENEMY PRESTIGE(3), GOOD AI(OFF)로 설정)
유니트 은폐 옵션	OFF
기후옵션	OFF
보급옵션	OFF

둘째, 유니트의 경험치가 높을 수록 전투에서 적은 손실로 큰 효과를 거둘 수 있다.

셋째, 점수는 경험치의 경우와 같이 유니트 능력에 직접적인 영향을 주지는 않지만 다른 중요성을 가진다. 즉, 아군 유니트를 보충하거나 새로운 유니트를 만들 때 점수가 필요하다. 게임중에 충분한 점수를 확보하지 않으면 유니트 보충이나 새로운 유니트를 만들 수 없게 된다. 점수를 높이는 방법은 적군 유니트를 격파하던가 적의 비행장이나 도시를 점령하면 되는데 전자보다는 후자쪽이 훨씬 많은 점수를 획득할 수 있다.

넷째, 각 판마다 점령해야 할 도시가 정해져 있으며 이는 전체지도에서 연두색 타원형으로 표시된다. 이 도시들을 정해진 기간내에 점령하거나 모든 적군 유니트를 격파하면 승리를 획득하게 된다. 또한 아군의 거점이 되는 중요한 도시는 방어해야 하는데 이는 전체지도에서 흰색 타원형으로 표시된다.

참고로 도시를 점령하는 것은 어떠한 육군 유니트(포병, 고사포는 제외)를 해당 도시로 들여보내면 된다. 이 게임에서 가장 중요한 것은 시간으로써 몇번의 턴이 남았는지가 매번 표시된다. 시간은 금이라는 사실을 명심하라!

다섯째, 어떤 모드, 어떤 상황일지라도 제공권을 잡는 것이 성공의 열쇠다. 각 판의 초반에는 전투기를 집중 양성하여 적 공군력을 없앤 다음, 전략 폭격기를 집중 양성해서 아군 진로를 막는 적 육군 유니트를 격파하라. 그리고 공군 유니트는 항상 집단으로 움직이게 하는 것이 중요하다.

집단의 숫자는 전략 폭격기 2 3 유니트에 전투기 2유니트 정도가 좋다. 이러한 '떼거지 전법'의 장점은 적 전투기로부터 아군 전략 폭격기를 보호할 수 있으며 적의 유니트를 공격할 때 주위에 셋 이상의 아군 유니트가 있으므로 적은 충원을 할 수 없다는 점에 있다. 한두개 유니트로 공격을 계속해도 적이 계속 충원을 한다면 적 유니트 하나를 없애는데 많은 시간이 소모되기 때문이다.

여섯째, 일단 점령한 도시를 방어하는데는 구경이 큰 고사포를 배치하는 것이 좋다(독일군의 경우는 88미리 고사포). 대구경 고사포는 포병의 공격과 함포사격에만 약하며 다른 유니트의 공격을 잘 견딜 수 있다.(공격력과 방어력이 매우 강하다)

일곱번째, 전함이나 순양함이 등장하는 판에서는 일단 적의 해군 유니트를 말끔히 청소한 후에 이들을 이용하여 적군 지상 유니트에게 함포사격을 가해서 아군의 전진을 돕도록 한다. 특히 구축함이나 어뢰정을 동원해 적의 잠수함을 제일 먼저 없애도록 한다.

여덟번째, 적 전차를 방어하기 위해서는 대전차포를 앞에 배치시키는 것이 좋지만 적 전차를 공격할 때는 대전차포의 기동성이 약하기 때문에 한계가 있다. 따라서 적 전차를 공격할 때는 공격력이 높은 전차 유니트를 사용하는 것이 좋으며 가능한 한 둘 이상의 유니트로 협공하도록 한다.

아홉번째, 도시나 진지에 틀어박혀 있는 적은 시간이 지남에 따라 공격하기가 힘들어진다. 어떠한 유니트든지 한자리에 오래 있으면 자동적으로 참호를 파기 때문인데 참호 레벨이 높은 적에게 함부로 공격을 가했다가는 오히려 아군의 손해만 극심할 수도 있다. 따라서 전략 폭격기나 포병으로 간접공격을 해서 참호 레벨을 떨어뜨린 다음 공격하면 아군 육군 유니트의 손실을 줄일 수 있다. 해당 유니트에 클릭하면 참호 레벨이 표시되는데 이는 'ENT'라는 기호로 나타나며 최고수치는 9이다.

챔프최종분석

참으로 오래간만에 접한 전략게임이다. 정확한 고증과 탄탄한 구성력, 그리고 게임의 재미등 여러 요소가 이상적으로 어우러진 게임이다. 단 캠페인 모드로 게임을 즐길 때는 독일군만 선택할 수 있다는 점과 모뎀 플레이를 지원하지 않는다는 점이 아쉬움으로 남는다.

The Dark Sun Rises Again!

★★챔프점수 8 ★★

검은 태양2

- **제작사** : S.S.I
- **장 르** : 롤플레잉
- **시스템 요구 사항** :IBM PC 386 이상 기종/램4MB 이상
  그래픽 카드: VGA,
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 마우스 필수
- **발매일** : 955월 19일 발매
- **가 격** : FD:35,000원, CD:45,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

게임 속도 향상에 대하여

이 게임은 오래 전부터 메모리를 많이 차지하는 게임으로 악명이 높았다.

620K나 되는 기본 메모리에 EMS까지 사용하게 사용환경을 만들어준다는 것은 쉬운 일이 아니다. 그러나 그런 환경을 만들었다고 해서 모든 일이 끝나는 것도 아니다. 사실 이 게임은 1편에서도 어마어마하게 느린 화면과 하드디스크를 날려버릴 기세로 2분이상씩 데이터를 읽어들여서 플레이어를 공포에 질리게 했다. 때문에 스마트 드라이브와 같은 프로그램을 사용하지 않으면 엄청나게 짜증나는 환경 속에서 게임을 실행해야만 한다.

첫번째, 매뉴얼에 수록된 내용이나 기본적으로 나와있는 AUTOEXEC.BAT 화일과 CONFIG.SYS 화일을 사용하면 게임을 즐길 수는 있지만 빠른 속도는 기대할 수 없다. 그래서 다음과 같이 스마트 드라이브를 사용하는 법을 소개하겠다.

```
LH/L:0;1,46576 C:\DOS\smartdrv.exe
LH/L:0;1,25136 /S c:\dos\mouse
```

우선 위의 내용을 AUTOEXEC.BAT에 타이핑한다.

각자 사용하는 마우스 프로그램의 길이에는 차이점이 있기 때문에 위의 46576과 25136과 같

은 숫자는 자신의 프로그램 길이에 맞게 수정해야 한다. 이렇게 하면 읽는 속도가 약 10배 정도 빨라진다.

둘째, 게임을 시작하면 기본 화면과 데모가 나타난다. 그러나 게임을 시작할 때마다 데모를 볼 수는 없지 않은가. 게임을 시작할 때 Shift키를 누르면 곧장 기본 메뉴 화면이 나타난다.

셋째, ANIMATION을 켜고 진행시키면 엄청난 시간의 손실을 감수해야 한다. 애니메이션을 켜놨다고 해서 볼만한 장면은 하나도 없다고 장담할 수 있으니 부디 끄고 플레이하자.

게임의 기본구조

역시 정통 롤플레잉 게임답게 게임의 자유도를 한껏 높여놨기 때문에 어떤 특정한 방식없이 게임을 진행시킬 수 있다. 각 이벤트는 플레이어의 선택에 따라 발생하는 시간이 달라지고 어떤 것은 먼저 해도 상관이 없다. 기본적인 골격이 되는 이야기를 따라 곳곳에 존재하는 이벤트들 중에는 하지 않아도 관계없는 것들도 꽤 있고 순서라는 것이 전혀 필요없기 때문에 여기서는 주로 이벤트를 위주로 설명하겠다.

가서 나의 왕림을 준비하거라!

마을 안에서

게임을 시작하면 한 여인이 주인공 일행에게 다가와 어떤 편지를 주면서 그것을 숨겨진 동맹에게 전해달라고 한다. 이때 상황 파악도 하기 전에 나타난 험상궂은 녀석들이 그녀를 죽이는 바람에 전투가 벌어진다. 이 게임을 처음하는 플레이어라면 첫전투라고 해서 아무 부담없이 덤벼들었다가 황당한 꼴을 당하고 만다. 십중팔구는 다음과 같이 중얼거릴 것이다.

"어? 다 죽었잖아?"

그렇다. 이 게임은 다른 게임에 비해 엄청나게 어려운 전투신이 자랑거리이다. 주요 이벤트들은 별 어려움없이 깰 수 있고 사람들과의 대화와 잘 짜여진 스토리를 감상하면 되지만 전투만큼은 그렇게 호락호락하지 않다. 그나마 이런 문제점을 타개할 수 있는 가장 좋은 방법은 거인족을 동료 중에 반드시 한명 정도 집어넣는 것이다.

어찌 됐건 이들을 없애고 나면 할 일이 태산같이 많다. 마을 안에서 모든 사람들과 대화를 나누고 게임 초기이므로 경험치를 올리는 것이 무엇보다도 중요하다. 마을 중간쯤에서 거지가 동냥을 하고 있는데 '아낌없이 주련다'를 하고 나면 경험치를 얻을 수 있다. 그리고 중심부에 있는 상점으로 들어가 노타쿠(Notaku)라는 사람과 대화하다 보면 그가 해골 머리를 원하고 있음을 알 수 있다. 그와 거래하고 나서 남서쪽에 있는 해골들을 처치하고 머리를 가져오면 경험치를 얻을 수 있다.

숨겨진 동맹을 찾아서

어느 정도 게임에 익숙해졌으면 가장 먼저 해야 할 일이 숨겨진 동맹을 찾는 일이다. 여러 번의 전투를 겪었다면 가장 필요한 곳이 바로 여관이다.

마을 남동쪽으로 이동하면 여관을 발견할 수 있다. 거기서 휴식을 취한 후 숨겨진 동맹에 대해 물어보면 아스란(Arslan)이라는 이름이 거론된다. 이제 할 일은 아스란을 찾아가는 것이다. 그와 대화를 하면 전에 죽은 여인에게서 받은 편지 얘기를 한다.

주인공 일행을 숨겨진 동맹의 일원으로 오해하면서부터 비롯된 사건이지만 그에게 동맹의 일원이 되고 싶다고 자청하면 먼저 조건을 제시할 것이다. 그 조건이라는 것은 티르(Tyr)라는 도시의 왕이던 카락(Kalak)이 죽은 후 그를 모시던 탬플러(Templar)들이 뭔가 음모를 꾸미고 있는데 그에 관련된 서류를 가져오라는 것이다. 그의 제안을 받아들이고 나서 탬플러들이 있는 곳에 마음대로 드나들 수 있는 방법을 아는 파니아(Faniya)에게로 간다.

그녀는 여관에 투숙 중인데 그녀와 대화를 하면 또 다른 부탁을 받는다. 즉 마을 안에 아카(Acar)라는 사람이 있는데 그에게 빚을 갚지 못해 관계가 껄끄러운데 그 문제를 해결해 주면 도와주겠다는 것이다.

탬플러들의 방

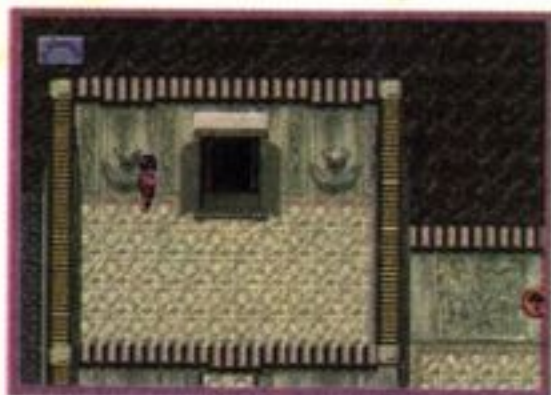
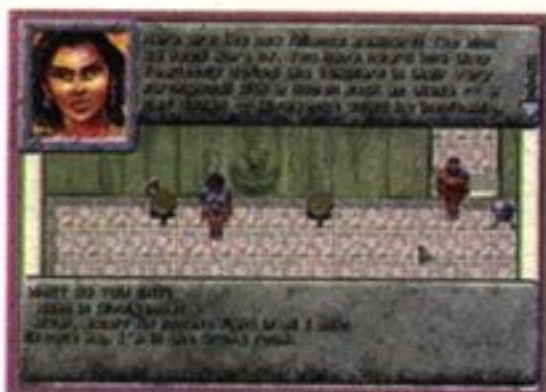
우선 문제 해결을 위해 아카를 만나보자. 아카의 집으로 들어가면 집안의 하인이 그에게로 안내해준다. 아카와의 대화를 어떻게 이끌어 가느냐는 유저들 맘인데 그를 부드러운 말로 녹이고 그의 심부름을 한 후 일을 해결할 수도 있고 화끈하게 대신 돈을 갚아줘버리고서 해결할 수도 있다. 일이 해결되면 이왕 만난김에 마을의 정보를 얻고 나서 다시 파니아에게 간다. 그녀에게 가면 탬플러들이 있는 방문을 여는 법을 가르쳐 주는데 2번 연속 두드리고 다시 한 번 두드리는 것이다. 이제 탬플러들의 방으로 간다. 그곳으로 들어가서 좌측 아래편에 서있으면 그들의 음모를 엿들을 수 있다. 그 내용을 가지고 탬플러들 사이에 내분을 일으켜서 그들을 제거하든가 그냥 무식하게 싸우든가는 유저들 맘이다. 탬플러들을 모두 제거하고 아스란이 원하는 서류를 가져가면 숨겨진 동맹으로 인도된다.

탬플러들이 있는 방으로 들어간다

숨겨진 동맹

동맹에 가입해서 사람들과 대화를 나눠보면 이들 사이에서도 의견이 분분한 것을 알 수 있다. 한쪽에서는 자신들의 정체를 드러내고 정면으로 적들과 겨뤄보자고 난리고 한쪽에서는 안된다고 난리다. 아예 신경을 쓰지말고 먼저 로밀라(Romila)를 만나자. 그녀의 말에 의하면 마을 안에는 동맹의 스파이가 2명 있는데 그중에 타살라(Tasarla)라는 여자를 만나고

마법의 책을 구한다

지그거트(Zigguart)에 살고 있는 드라산(Draxan)을 만나라고 한다. 마을로 돌아가 마을 한가운데서 물건을 팔고 있는 상인 중에서 타살라를 만나 재규어 우리를 사고 싶다는 암호를 말하자. 그녀는 코바(Kovar)라는 사람이 당신을 도와줄 거라면서 만약을 대비해 시민권을 만들어준다. 코바가 살고 있는 집으로 들어가면 하인 녀석이 건방지게 까분다. 그때 시민권을 제시하면... 깨갱~ 이미 코바는 실종되서 만날 수 없는 상황이므로 그가 있는 방에서 단서를 찾아야 한다. 그의 책장 안을 뒤져보면 조그만 돌메달이 나오는데 이것을 가지고 방안에서 나온다.

이곳이 바로 동맹 안으로 들어가는 입구이다

이들과 회의를 거친 끝에 하나의 명령을 받는다

숨겨진 동맹의 일원과 접선을 한다

피라밋으로

드라산들이 살고 있는 피라밋 내부로 들어가기 위해서는 마을 동쪽에 서있는 동상 앞에서 전에 구한 돌메달을 사용해야 한다. 메달을 사용하면 문이 열리고 조그만 비밀통로가 나타난다. 안으로 들어가면 여러 종류의 고물들이 나타나 주인공들을 괴롭히는데 열심히 싸우도록!!

계속해서 전진하면 길 한가운데 동상이 서있고 그 앞을 지나갈 수가 없다.

이때 동상을 향해 화살을 발사하면 동상 옆에 있는 레버에 화살이 명중하면서 동상이 180도 회전하고 지나갈 수 있게 된다. 계속해서 길을 따라 위로 올라가면 레니카(Raenika)라는 여자가 주인공 일행을 가로막는다. 그녀의 아버지는 드래곤의 충실한 하인 워로드라고 소개하면서 불의 정령을 사용한다. 그녀와의 힘겨운 결투에서 이기고 나면 위에 커다란 캐비넷이 놓인 곳으로 갈 수 있다. 캐비넷을 열고 4차원을 통해 도달한 세계에는 새장에 갇혀있는 남자가 있다. 그에게 다가가면 부상을 입게되므로 약간 거리를 두고서 왜 그런 상태로 가만히 있느냐고 물어보면 워로드의 음모를 말해준다.

그의 말에 의하면 자신은 워로드가 만든 마법에 걸려있는데 전염성이 강하다고 한다. 워로드는 자신이 이 마법에 걸린 채 거리로 나가 사람들에게 전염시키길 바랬지만 자신은 그럴 수 없기 때문에 새장 속에 자신의 몸을 가둔 채 서서히 죽음을 맞이하려는 것이다. 그에게 거린 마법을 풀어주려면 가지고 있는 아이템 중에서 체력 회복용 과일을 건네주면 된다.

이 동산 안에 피라미드가 숨겨져 있다

활을 쏴서 레버를 움직인다

불의 정령의 마법을 이겨내야 한다

숨겨진 동맹의 비극

동맹의 본거지에 돌아와 보면 적들의 기습공격으로 인해 완전히 난장판이다. 눈 앞에 보이는 적들을 없애면서 이 그룹의 리더인 마티아스(Matthias)의 상태를 살피러 가자. 그는 플레이어를 보자마자 자신의 침실 북쪽벽을 통해 사람들을 구해달라고 한다. 그쪽으로 가서 적들을 없애고 벽에 걸려 있는 찢어진 태피스트리를 갖자.

적들을 없애고 돌아오면 리더는 죽어있고 한 대원이 워로드가 정령 마법의 열쇠를 가져갔는데 그를 막지못하면 끝장이라는 말을 해준다. 이곳을 떠나기 전에 이곳에서 치료사로 일하고 있던 실바인(Silvain)을 만나 생명의 컵을 얻자.

실바인과 대화해 보면 생명의 컵을 가지고 가라고 하는데 그 컵은 동맹 안으로 들어가는 입구 양쪽에 있는 조그만 샘물 속에 있다.

새장 안의 사나이에게 과일을 준다

동맹은 적들의 침입으로 완전히 붕괴되어 버렸다

이 게임의 가장 중요한 목적인 생명의 컵을 얻었다

중간 점검

위의 이벤트가 벌어지는 과정에서 또다른 여러가지 이벤트가 일어난다.

마을 중간쯤에서 드라산과 잔(Jann) 종족의 한사람이 만나고 있는데 플레이어가 다가가면 아무말도 하지 않는다. 그러나 그들이 있는 방뒷쪽으로 가면 그들의 음모를 엿들을 수 있다. 또한 가는 곳마다 벽에 이상한 모양의 태피스트리가 걸려 있는데 그 안으로 들어갔다 빠져나

오려면 머리가 벗겨질 정도로 어지러운 퍼즐을 풀어야 한다.

이곳에는 가도 그만 안가도 그만이지만 경험치를 많이 얻고자 하는 사람이나 퍼즐풀기를 좋아하는 사람들은 가볼만한 곳이다.

마을을 돌아다니면 윗부분에 적들이 몰려있고 한가운데 검은 금고가 있는 곳이 보일 것이다. 그곳에 가서 적을 모두 없애고 금고를 열려고 하면 정령 마법에 의해 오히려 부상을 입고 만다. 이 문을 열기 위해선 4가지 정령들의 힘이 봉인된 물건들이 필요하다.

첫째로, 전에 얻은 생명의 컵(Cup of Life), 그리고 프리메라(Premere)의 망치(Premere's Hammer), 불의 루비(Fire Ruby), 바람의 칠현금(Lyre of Winds)이다.

여기까지 왔다면 이 게임에 나오는 모든 부분을 돌아다닐 수 있는 능력이 거의 다 갖춰졌다고 할 수 있다. 우선 동맹 본거지에서 얻는 태피스트리를 가지고 카라반 마스터(Caravan Master)에게 간다. 그의 허락을 얻은 후 마을 중앙의 아랫부분으로 난 길을 따라 사막으로 나간다. 이 사막 한가운데는 잔이라는 종족이 살고 있는데 우선 가장 아랫부분에 아무 생각없이 텐트를 치고 앉아있는 녀석에게로 가자. 이녀석은 드라산치고는 굉장한 겁쟁이인데 조금만 협박하면 입고 있던 옷을 벗어던지고 달아나 버린다. 이 녀석이 버리고 간 옷을 가지고 위에서 두번째에 있는 텐트로 들어간다. 그곳에서는 찢어진 태피스트리를 보수할 수 있는데 보수하는데 필요한 물건은 2가지이다.

첫번째 물건은 밖으로 나가 뱀들과 싸우는 와중에 얻을 수 있는 다이(Dye)이고 나머지 하나는 방금 얻은 옷에 있는 실이다. 이 2가지를 주고 보수를 부탁한 후 나중에 찾으면 모든 준비는 끝난 셈이다.

워로드가 주인공 일행을 주시하고...

이곳에서 4가지 정령이 봉인된 물건을 사용한다

4가지 정령이 봉인된 물건을 가르쳐 주는 두루마리

보너스 스테이지같은 곳. 머리를 쓰자!

이녀석의 옷을 뺏자. 옷은 나중에도 쓸일이 있으므로 절대 버리지 말자

태피스트리를 보수한다

지하 세계

마을 사람들의 정보를 종합해 보면 비밀 지하 세계가 존재하고 그것은 동쪽의 타반(Tarvan) 상점에 있다는 것을 알 수 있다. 그곳으로 가서 상자를 열면 비밀 지하 세계로 가는 비밀 통로가 나타난다. 그곳의 리더는 자신들의 생계를 유지하기 위한 일환으로 보물을 찾기 위해 작업을 하던 중 이상한 소리와 여러번의 지진을 경험했다면서 그 뒷조사를 부탁한다. 그의 부탁에 따라 남서쪽 경비들이 길을 막고있는 곳으로 간다. 그안으로 들어가면 얼마 후 큰 지진이 일어나는데 지진이 발생한 구멍을 조사하면 괴물들이 출현한다. 이들을 제거하고 다시 리더에게 돌아가 안심시킨 후 다시 사건 해결을 위해 새총을 얻어야 한다.

이곳에 지하 입구가 있다

지하에서 튀어나온 괴물들을 처치하자

서쪽 숲

서쪽으로 가면 수풀이 우거진 곳에 도달한다. 여기서 북쪽의 커다란 나무 안으로 들어가면 이곳의 리더인 스네글(Snaggle)를 만나게 된다. 이곳에 대한 보다 정확한 사정을 알기 위해선 마을 남쪽의 구멍 속에 있는 다리야(Dariya)라는 여자를 만나야 하는데 그녀와 제대로 대화하려면 서쪽 구멍으로 들어가 후저런(Hudgerun)이란 뿌리를 가져와야 한다.

이 숲에는 여러 종족들이 살면서 여러가지 문제점들이 발생했는데 그에 대한 정보를 수집하면서 돌아다니다 보면 숲 아랫부분에서 잔족 왕의 딸인 마그노리아(Magnolia)가 쇠사슬에 묶여있는 것을 발견할 수 있다. 이미 잔족의 마을에 한번 들렀었다면 알 수 있겠지만 종족 가운데 어떤 배신자가 음모를 꾸미고 있음을 감지한 그녀가 음모를 파헤치다가 실종되는 사건이 발생했었다. 그녀의 아버지로부터 이미 부탁받은 바도 있으니 그녀를 풀어주자. 그녀를 구출하려면 프타(Ptar)라는 녀석과의 혈전을 피할 수 없지만 그만한 가치는 있는 일이다.

잔족의 공주를 구한다

런너를 제거하라!

숲속에서 가장 중심이라고 생각되는 부근의(산딸기가 많은 곳의 바로 밑부분)에도 구멍이 하나 있는데 이 안으로 들어가면 복잡한 미로로 얽혀 있는 동굴안으로 들어선다. 안에 들어가서 나무로 막힌 구멍을 뚫고 다시 안으로 들어가면 많은 사람들이 밖으로 나가지도 못한 채 뱀들의 먹이가 되고 있다. 특히 이들의 리더는 자신의 사리사욕을 채우기 위해 동료들의 죽음을 그다지 대수롭게 여기지 않는 녀석이다. 이 녀석의 말은 무시하고 아랫부분에 있는 여자와 대화해서 이들을 괴롭히는 런너를 잡는 법을 강구한다. 뭐가 하고 싶어도 뭘해야 할지 몰라 가만히 구경하고 있었다는 그녀에게 록삽(Rocksap)을 사용해서 입구를 막는 법을 가르쳐 주고 그녀가 적당한 위치에 몸을 숨기면 돌로 된 동굴입구를 닫는다. 얼마 있으면 런너가 출현하고 전대로 숨어있던 여자는 동굴의 문을 닫지만... 아뿔싸! 또 다른 비밀문이 있을 줄이야! 플레이어는 런너라는 녀석이 비밀문을 통해 달아나기 전에 재빨리 붙잡아야 한다. 런너를 쓰러뜨리고 그의 몸을 뒤져서 지도를 그들에게 전해주자. 그리고 밖으로 나간 후 동굴 오른쪽의 가장 위에 있는 통로를 통해 나가도록 한다.

이곳에 마을로 가는 입구가 있다

런너를 잡을 준비가 끝났다

런너가 출현했다!

얀티족과의 혈전

그곳에 가면 인간을 괴롭히는 얀티족을 만나게 되는데 플레이어는 이들과 숲속에 사는 주민들과의 관계를 원만하게 해결해 주어야 한다. 그러나 어떤 방법을 선택하느냐는 유저들 맘인데 호전적이고 때려부수기 좋아하는 필자는 아무 생각없이 적들과 마구마구 싸우는 방향으로 이야기를 진행시켰다. 이곳에는 여러 인질들이 잡혀있는데 우선 이들을 구하는 것이 중요하다. 처음 들어온 곳의 바로 근처에 보면 글을 쓰고 있는 두명의 얀티족이 있다.

그들은 다른 뱀들과는 달리 굉장히 현명하고 타협할 줄 아는 뱀들이다. 이들의 리더에게 보낼 편지를 작성한 후 적의 리더가 있는 곳으로 다가간다.

그러나 너무 가까이 다가가선 안된다.(사실 어떻게 보면 가까이 가도 상관은 없지만...) 먼저 바닥에 있는 돌을 주워 편지에 사용하면 편지를 돌에 뭉칠수 있다. 이 돌을 적의 리더에게 던지면 내용을 읽어본 후 플레이어를 부른다. 이 사이에 잡혀 있던 포로들이 탈출하는데 이후의 일은 아무렇게나 해도 상관없다. 엄청난 전투가 끝날 때쯤 아이(El)라는 녀석이 전투에 합세하는데 이왕 싸운김에 이 녀석까지 없애버리면 많은 경험치와 칭찬을 들을 수 있다.

모든 얀티족을 없애버린다

광산으로

이젠 여러 사람들이 의문의 죽음을 당하고 있다고 소문난 광산으로 가자.

티르(Tyr)시에서 모든 사람들과 대화를 나눴다면 광산 인부를 불러모으던 사람으로부터 열쇠를 받았을 것이다. 이 열쇠를 사용해서 광산 안으로 들어간다.

안에 들어가면 엘리베이터를 조종하던 블링크(Blink)라는 사람이 없어져서 이동할 수 있는 공간도 한정되어 있고 복잡한 미로를 헤매야 한다. "이 필자가 이를 불쌍히 여겨 새로 지도를 맹가노니 널리 잘쓰도록 해라"

1. 이곳에 오면 갑자기 좌우에 쌓아둔 돌이 무너지면서 길이 막힌다. 이때 사방에 대고 살려달라고 소리를 지르면 갑자기 땅속에서 윈체스터(Winchester)라는 난장이가 나타나 길을 터주고 언제든지 필요하면 사용하라면서 조그만 호루라기를 주고 사라진다.

2. 우선 이곳에 가는 것이 급선무이다.이곳은 녹색빛을 띤 독가스로 가득차 있는데 독가스를 제거하기 위해서는 바로 앞쪽에 놓여있는 선풍기의 방향을 돌려놔야 한다. 그리고 한남자가 쓰러져 있는 곳으로 간다. 그는 다름아닌 엘리베이터를 조종하는 블링크인데 그에게서 엘리베이터 열쇠를 얻을 수 있다. 처음에는 열쇠를 주지 않지만 조금만 설득하면 금새 얻을 수 있다.

3. 이곳에 있는 엘리베이터를 타고가야 한다. 엘리베이터의 열쇠는 일반 쇠열쇠가 아니므로 블링크에게서 얻은 공식이 적힌 종이를 사용해야 한다.

이곳이 광장으로 들어가는 입구이다

이 친구를 구해내고 열쇠를 얻자

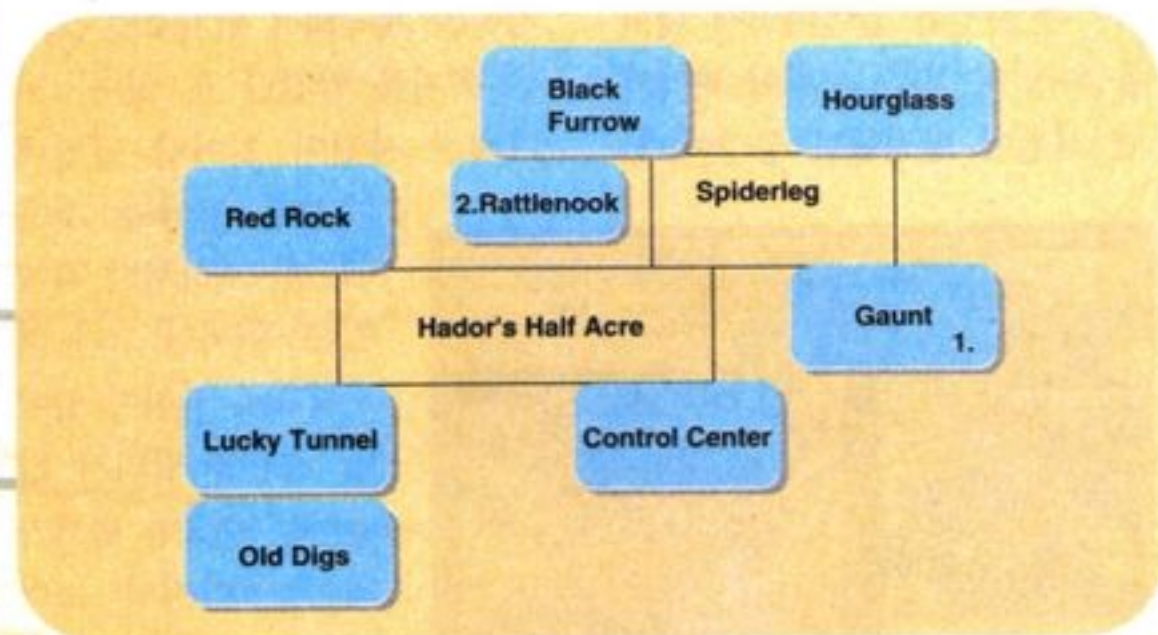
광산속의 전설

사람들의 말에 의하면 이 광산 안에는 이상한 전설이 전해오고 있다. 옛날에 프리메라라고 하는 신의 재주를 지닌 예술가가 살고 있었다. 그의 놀라운 손재수는 신들조차도 감탄하게 만들었고 그의 능력을 아끼던 신들은 특별한 망치를 만들어 그에게 선사했다.

프리메라는 이에 보답하기 위해 신들을 위한 여러가지 아름다운 선물을 만들었고 그 댓가로 영원한 생명을 얻었다. 그러나 신들이 아다스(Athas)를 버리고 떠나던 날, 그는 자신이 살던 곳을 봉인시켜 버리고 신들이 돌아오기를 갈망했다. 그러나 신은 영원히 아다스를 저버렸고 프리메라는 모든 바위를 가루로 만들수 있는 신비의 망치와 함께 영원히 전설 속으로 사라졌던 것이다.

비밀문을 찾아서

엘리베이터를 타고 올라가면 이동기구를 타고 마음대로 이동을 할 수가 있다.

이 기구를 작동시키려면 기구 앞쪽에 있는 레버를 원하는 위치로 움직이고 휘슬을 불어 신호를 보낸 후 운반대로 올라간다. 여기도 상당히 복잡한 모양으로 되어 있는데 다음 도표를 참조하기 바란다.

❶ 에서 레버를 위로 올리고 이동하면 스텀블 던(Stumble Down)이라는 곳에 도착한다.

여기에 비밀통로가 있는데 이곳을 통해 다른 세계로 빠져나간다.

❷ 로 가기 위해서는 모든 레버를 위쪽으로 올려야 한다. 이곳에는 버섯을 기르는 할머니가 살고 있다.

이곳에 비밀문이 있다

엘더 브레인(Elder Brain)

이곳에 들어오면 지금까지 일어났던 모든 사건의 주범을 만날 수 있다.

인간의 뇌를 파먹고 인간을 자기맘대로 조종하는 괴물들과 아예 인간의 뇌를 주식으로 하는 녀석 등 지저분한 괴물들만 모여 있다. 약간 안쪽으로 들어가면 인간을 노예처럼 부리면서 뇌로 만든 스프를 먹는 마인드 플레이어(Mind Flayer)라는 괴물들이 있다. 이들을 없애려면 왼쪽 길모퉁이에 있는 상자를 열고 그안에 있는 독약을 몽땅 가져와서 요리중인 뇌스프 안에 털어넣으면 된다. 처음에는 아주 특이한 맛이 난다며 좋아라고 먹어대던 그들도 몸이 강철이 아닌 이상 염라대왕과 점심식사를 하러 길을 떠나고 만다.

더 안쪽으로 들어가면 정신이 말짱한 노예가 한명 있는데 그가 길을 안내하겠다고 자청한다. 그의 말에 의하면 이곳을 통제하고 있는 보스는 엘더 브레인(Elder Brain)이라는 괴물인데 그가 있는 곳을 자신이 알고있다는 것이다. 그의 말대로 길을 가도 상관없지만 가능한 한 그의 말대로 가지 말자. 왜냐하면 모든 사람들이 다 뇌를 빼앗기고 노예가 됐는데 그만 안그렇다니 이상하지 않은가? 결론만 말하자면 그 역시 적에게 조종당하고 있는 녀석이라는 뜻이다. 여기저기 돌아다니다 보면 역삼각형 모양의 푸른빛이 감도는 이상한 기구가 눈에 띄는데 그것은 그들이 뭔가를 기록할 때 쓰는 희한한 장치다. 이 장치를 이용해서 그들의 계획을 들어보면 나중에 약간의 힌트를 얻을 수 있다.

이곳을 돌아다닐 때는 아무것도 신경쓸 필요가 없지만 적들을 죽이고 몸을 뒤지던가 상자의 문을 열고 이상한 삼각형 모양의 열쇠와 화살표 모양의 열쇠를 얻고 그들이 실험중이던 독약을 빼앗자. 그리고나서 아까 그 노예녀석이 말하던 장소 안에 들어가면 그곳에 기다리고 있던 적의 노리개가 되고 만다.

여기서는 덤벼드는 적들과 싸우는데 신경쓰지 말고 바닥에 떨어져 있는 갈고리를 사용해서 막혀있는 벽을 넘어 모든 것을 조종하고 있는 녀석에게로 가자. 모두 담을 넘어 왼쪽으로 이동했으면 그곳에 있는 녀석을 제거한 후 몸을 뒤져서 마지막 삼각형 모양의 열쇠를 갖는다.

스프에 독을 털어넣는다

바닥에 놓여있는 갈고리를 사용해서 경기장을 빠져나온다

전설의 망치

세개의 열쇠를 가지고 전에 왔던 통로 한가운데로 가보면 이 열쇠를 꽂을 수 있는 곳이 보인다. 열쇠를 꽂고 안으로 들어가자마자 결투가 벌어지는데 이곳에서는 필히 세이브를 해두자. 정말이지 싸움이 장난이 아니다. 특히 적들이 사용하는 마법은 우리팀을 조종불능 상태로 만들거나 정신 혼란을 조성해서 우리팀끼리 싸우게 만들기도 한다.

이들을 물리치고 나면 커다란 뇌덩어리가 방 한가운데 놓여있는데 이 뇌덩어리를 파괴하고

각 열쇠로 문짝을 열고 길을 가다보면 거대한 돌모양의 괴물이 다짜고짜 덤벼든다. 이 괴물을 없애고 바로 위쪽으로 가면 전설의 망치를 발견할 수 있는데 이 망치를 얻기위해선 한번의 전투를 더 겪어야 한다.

이런 우여곡절 끝에 망치와 갑옷을 얻고 돌아가려고 하면 길이 막혀있다.

이때가 바로 망치를 시험할 절호의 기회이다. 망치를 사용해서 길을 만든 후 돌아오면 이곳의 사건은 막을 내린다.

이곳에서부터는 정말 신중히 싸워야 한다

망치를 얻는다

베르니들의 마을

티르 마을에서 숨겨진 동맹으로 돌아가 전에 태피스트리가 걸려있던 곳으로 간다. 이제는 잔족의 여인에게 부탁해서 찢어진 태피스트리를 복구했으니 다시 원래 자리에 걸어놓도록 한다. 그리고 마을에서 구할 수 있는 코울(Coal)을 이곳에 사용하면 사방 테두리에 이상한 빛이 나면서 길이 생긴다.

안으로 들어가면 사람들의 입에 오르내리던 울리는 산(Ringing Mountain)에 도달한다. 이곳에 도착하자마자 드라산과 싸우고 나서 불의 정령에 의해 위기에 몰린 베르니족 꼬마 프로서(Prosser)를 도와준다. 그리고 약간 아래로 내려가면 죽어있는 드라산의 몸에서 편지 한장을 발견할 수 있다. 거기에는 무슨일이 있어도 숨겨진 동맹의 사람들이 화이어 러비(Fire Ruby)를 입수하기 전에 찾아오라는 글이 씌여있다.

더 아래로 내려가면 경비들이 길을 막는데 그때 드라산이 습격해 온다.

함께 그들을 없애고 나면 주인공 일행의 노련한 전투 솜씨에 놀란 장로가 그들이 살고 있는 신전 안으로 주인공 일행을 인도한다.

태피스트리를 사용해서 문을 만든다

베르니족의 내분

이들 베르니족도 내분 때문에 골머리를 앓고 있다. 수백년이 지나도록 진짜 존재하는지조차 알 수 없는 규칙을 믿으면서 세월을 보내야 했기 때문에 젊은 공룡들 사이에서는 도대체 믿을 수가 없으니 새로운 것을 따르고 추구해야 한다며 반란을 꿈꾸는 이들이 나타났던 것이다. 그 와중에 이들을 다스리던 3명이 장로중의 한명인 소발(Sorval)이 지진 때문에 쓰러진 돌기둥에 깔려죽는 사고가 발생했는데 이들중에서는 가장 중립적인 위치에 있는 주인공 일행이 이 사건을 조사하게 된다. 언제나 그렇듯이 생소한 곳에 오면 그곳의 분위기를 파악하는 것이 최우선적으로 이뤄져야 한다. 각 사원을 돌아다니면서 대화를 나눌 수 있는 사람이 파악되면 사건이 발생했던 동상이 있는 곳으로 가보자. 그 동상 중에서 고물 모양을 하고 있는 동상을 자세히 조사해보면 소발이 써놓은 조그만 양피지를 발견할 수 있다. 이 양피지를 노테머스(Nortemus) 장로에게 가져다 주면 총회의가 열리고 갈리믹스(Galimix) 장로가 알게 모르게 용의자로 지목된다. 지금까지는 그의 방에 함부로 들어갈 수도 없는 처지였지만 경비대장 론(Rhone)도 그를 의심하기 시작하면서 도움을 받을 수 있다. 그에게 열쇠를 얻은 후 갈리믹스 방의 맞은편 방에 숨어있다가 론의 부하가 갈리믹스를 유인하는 사이에 몰래 방안으로 들어가 물건을 뒤진다. 다른 것은 볼 것없지만 구석에 있는 휴지들을 계속해서 뒤져보면 조그만 쪽지를 발견할 수 있다. 거기에는 사건이 일어난 당일에 지진이 일어날 것을 예고한 계산서가 적혀있다. 어쩌면 그가 의도적으로 지진이 일어날 시간을 알리지 않았다는 중요한 단서가 되는 것이지만 그의 지위를 생각하는 많은 사람들이 그것을 믿어주지 않는다.

종이조각들을 뒤져서 증거를 찾는다

범인 색출 작업

실망하지 말고 노테머스의 방밑 서재의 한구석에 있는 책장을 뒤지면 그 안에서 책 한권과 열쇠를 얻을 수 있고 전에 만났던 꼬마 공룡에게서 책 한권을 얻을 수 있다. 그리고 여러가지 단서를 확인하다 모든 사건을 밝혀줄 목걸이가 죽은 소발의 몸에 있다는 것을 알 수 있다. 그것을 찾아 그의 시체가 있는 곳으로 가보면 이미 없어진 후이다. 그리고 얼마 후 범인이 잡히는데 갈리믹스가 아니라 얼마전 표류됐다가 이들에 의해 살아남은 2명의 인간중 한명이다. 좀 더 내막을 알아보면 이들 베르니 종족이 보석에 대해 전혀 무관심하다는 사실을 알고서 몰래 도둑질했던 것이다.

그가 있는 감옥으로 가서 간수장의 도움을 얻어 협박끝에 그가 목걸이를 잠자는 장소의 바위 밑에 숨겨놨다는 것을 알 수 있다.

이제 증거가 확보됐으니 모든 것을 밝히려고 할 때 또 다시 노테머스가 살해당하는 사건이 발생한다. 언제나 2인자이기만 했던 갈리믹스가 범인 사건이었다. 그의 범행을 밝히려 하지만

갑자기 봉인됐던 장소가 열리면서 지진이 일어난다. 이 역시 어리석은 갈리믹스가 벌인 사건인데 사태를 걷잡을 수 없게 되자 이 사건을 진정시켜줄 화이어 러비를 찾아 주인공 일행은 봉인된 장소로 들어간다.

증거물이 숨겨져 있는 바위

노테머스마저 살해되고 만다

이곳을 통해 사원을 떠난다

화이어 러비(Fire Ruby)

이곳으로 들어가는 순간부터 일분 일초가 급하다. 우선 게임을 세이브하고 계속해서 여러개의 세이브 화일을 분산해서 기록해 나중을 대비하자. 조금만 가면 윗부분에 죽어가면서 자신의 행동을 후회하는 갈리믹스를 만나게 되고 조금 더가면 움직이는 발판이 있는 곳에 도달한다. 발판에 도착하면 다음과 같은 절차를 따라야 한다.

1. 아래로 한칸 갔다가 다시 한칸 뒤로 갔다가 제자리에 온다.
2. 길모양이 변하면 왼쪽으로 3칸 간다.
3. 다시 오른쪽으로 3칸 간다.
4. 아래로 3칸 간다.
5. 왼쪽 윗부분으로 3칸 간다.
6. 왼쪽으로 3칸 간다.

이후에는 변화하는 모양이 계속해서 달라지므로 알아서 하도록! 길을 건너고나면 적들이 있는 곳보다는 루비가 있는 곳을 중심으로 이동한다. 그리고 계속되는 전투를 통해 루비를 얻으면 곧바로 사원으로 되돌아오자. 사원에 돌아왔다고 다 끝난 것은 아니다. 최대한 빨리 열려있는 봉인을 향해 루비를 사용해야만 모든일이 끝나는 것이다.

사건이 해결되면 루비를 얻을 수 있는데 이 루비를 사원 가운데 있는 방의 태피스트리에 사용하면 또 다른 문이 열린다.

봉인이 열리면서 사원은 위기에 처한다

불의 루비를 찾아 계속 추적한다

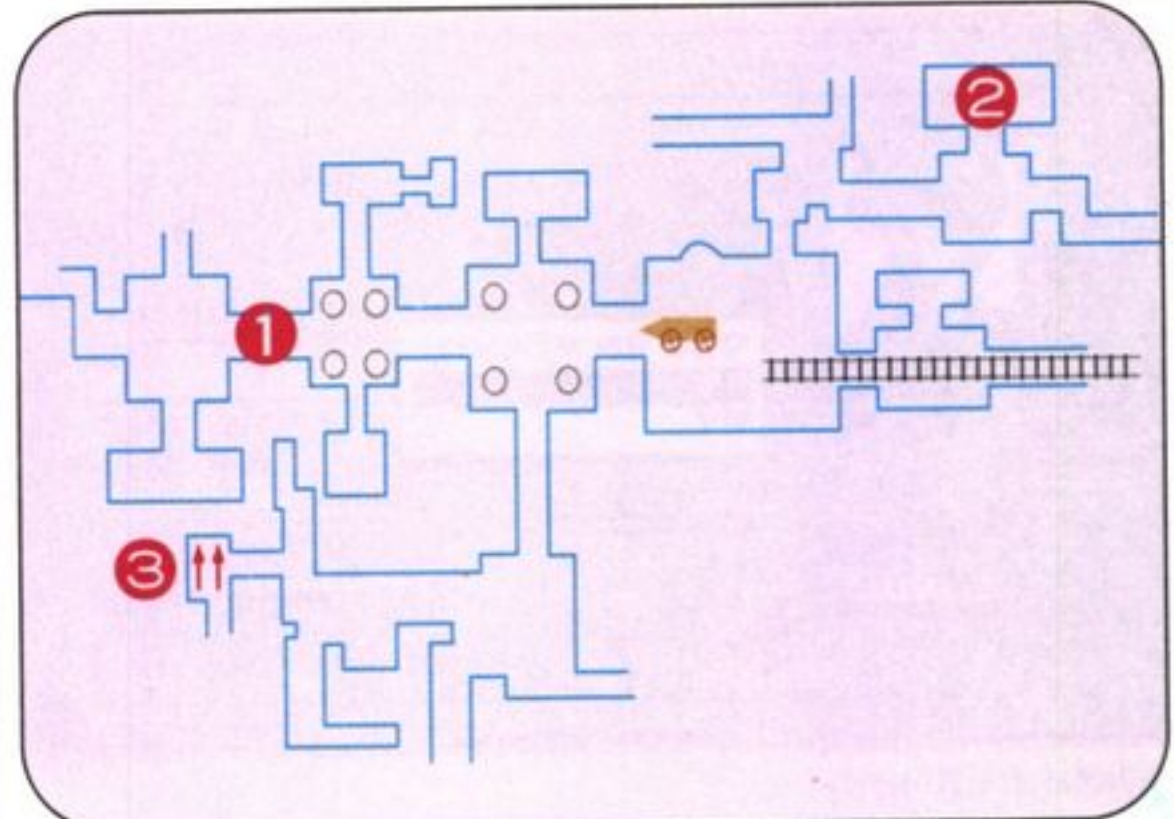
불의 루비를 얻었다!

사막으로

사막의 대왕 술탄(Sultan)의 딸 마그노리아(Magnolia)를 구해준데 대한 댓가를 받은 후 그녀에게 가보면 다시 한번 도움을 청한다. 그녀의 말에 따라 전에 겁쟁이 드라산을 쫓아버렸던 장소에서 그가 버리고 갔던 옷을 입고 있으면 누군가 다가와 쪽지를 던져주고 간다. 그 쪽지를 가져다 주면 잔종족 내에서 반란을 꾀하던 일당의 음모가 드러난다. 그후 티르 마을에 돌아갔가 다시 사막으로 가면 술탄왕이 암살당하고 그의 딸이 납치됐다고 한다. 길을 따라 내려가 보면 태피스트리를 가지고 있는 수레가 있는데 그것을 빼앗은 후 위에서 4번째 텐트로 들어가 벽걸이에 태피스트리를 걸면 통로가 생긴다. 안으로 들어가면 기억을 잃은 마그노리아와 드라산이 보인다. 우선 드라산을 위에 있는 장소로 인도한 후 다시 돌아와서 마그노리아는 아래쪽 태피스트리를 통해 밖으로 데려간다.

이후의 분석은 유저들의 재미를 두배로 한다는 의미로 생략합니다. 마지막 아이템인 『바람의 칠현금』을 찾아서 마지막 보스와 결전을 벌이면 엔딩을 볼 수 있다. 부디, 성공하슈~

반역자가 나타났다

마그노리아를 구하라

젠타의 기사
Knights of Xenter

- **제작사** : 메가테크
- **장 르** : 롤플레잉
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: VGA, SVGA지원
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 마우스 필수
- **발매일** : 95/5월 중순
- **가 격** : 36,300원
- **문의처** : (주)쌍용(02-270-8434)

스토리를 중심으로 한 공략 가이드

술에 취한 데스몬드는 산적 일당을 만나서 자신의 검과 보석을 빼앗긴다.

갑옷마저 빼앗긴 채 도랑에 던져진 데스몬드를 스쿼럴 홀로우 마을에 사는 라루스 할아버지가 건져낸다. 정신을 차려보면 라루스의 집이다. 그런데 자신이 실오라기 하나 걸치지 않은 벌거벗은 몸이라는 사실에 소스라치게 놀란다.

라루스의 집에서 나와 선술집으로 간다. 선술집에 들어가자 마자 주인이 구원을 요청한다. 산적들에게 잡혀있는 자신의 딸 모나를 구해달라는 것이다. 산적들은 다름아닌 몇일 전 자신으로부터 검과 보석을 빼앗아간 놈들이었다. 산적들을 혼내주고 빼앗긴 검과 보석을 되찾으려 하지만 산적들은 도망가 버린다. 모나를 구해오면 모나의 아버지가 금화 50냥을 감사의 표시로 준다. 선술집에서 나와 스쿼럴 홀로우의 지주인 돈 프럼프를 만나러 간다.

프럼프 타워로 가면 출입문을 지키는 집사가 데스몬드를 들여보내지 않는다. 집사는 데스몬드에게 돈 프럼프가 마을에 빈번하게 출현하는 산적들을 몹시 두려워한다고 말해준다. 그리고 산적을 처치하면 금화 300냥의 상금을 받을 수 있다는 말도 덧붙인다. 드디어 만나게 된 돈 프럼프. 그러나 그는 얼굴 생김새만으로도 느낌이 팍오는 고약한 영감이다. 프럼프는 데스몬드에게 중고 가죽 갑옷과 닳잡는 칼을 주면서 산적을 없애달라고 한다. 물론 갑옷과 칼값 등의 이유를 들며 상금도 금화 100냥으로 깍는다. 이제 마을에서 나와 적들과 전투를 하면서 힘을 기르자. 한가지 주의할 점은 초반부터 레벨 상승에 신경쓸 필요가 없다는 점이다. 그러므로 경험치를 쌓기 위해 너무 전투에만 매달리지 말자. 이유는 다음 이벤트로 넘어가면 알 수 있다.

적들과 조우하면 자동으로 전투 모드로 들어가고 전투 또한 자동으로 실행된다. 적에게 입은 데미지는 마을로 돌아온 후 여관에서 자면 에너지의 최대치까지 회복된다. 또는 전리품으로 얻거나 마을에서 살 수 있는 치료약이나 하이 포션을 써도 회복할 수 있다.

어느 정도 레벨 상승이 이루어지고 금화도 충분히 모았다면 마을의 상점으로 가서 칼과 갑옷 그리고 방패 등을 사자. 이제 마을의 왼쪽에 있는 리트머스 산으로 가자. 리트머스 산에서는 칼보다 공격력이 우수한 단검을 얻을 수 있다. 이 단검은 미노트러스를 없애면 전리품으로 얻을 수 있다.

불의 마법을 사용하는 미노트러스

리트머스 산의 상층부까지 가면 산적 두목을 만날 수 있다.

다시 만난 산적놈들

여관에서 휴식을 취한다

정체불명의 악의 화신

뜻밖에도 그는 인간이 아닌 악의 화신이었다. 악의 화신은 자신이 오래 전부터 데스몬드와 그의 어머니를 알고 있었으며 데스몬드는 자신의 감시를 받고 있다고 말한다.

또한 자신이 데스몬드가 잃어버린 보석의 주인이라고 한다. 악의 화신은 데스몬드의 물음에 대꾸도 안한 채 사라져버린다. 데스몬드도 악의 화신에 의해 리트머스 산밖으로 튕겨져나간다. 다시 리트머스 산의 악의 화신이 있던 것으로 가서 아이템을 얻는다.

이제 스쿼럴 홀로우의 프럼프 타워로 간다. 집사는 프럼프가 새로 산 보석을 북쪽의 이름없는 마을로 팔러 갔다고 말해준다. 북쪽의 이름없는 마을로 가는 길목에는 초소가 있다. 초소 경비병들은 프럼프의 허락없이는 보내주지 않는다. 그러나 뜻밖에도 초소에는 라루스가 와있다. 그는 데스몬드에게 마법의 메달을 준다. 마법의 메달은 메달에 키스를 하면 키스한 사람을 제외한 모든 것이 잠시 동안 멈추게 하는 힘을 지니고 있다. 마법의 메달을 이용해서 초소 경비병들을 뒤로하고 이름없는 마을로 간다. 마을로 들어가자마자 데스몬드의 신체에 이상한 변화가 생긴다. 힘이 빠진다는 말과 함께 레벨이1로 줄어든다. 물론 에너지도 줄어든다. 먼저 프럼프를 만나러 가자.

프럼프는 잃어버린 데스몬드의 칼이 지하실에 있다며 그를 끌고 간다. 지하실의 프럼프는 스쿼럴 홀로우의 프럼프가 아닌 증오의 승리자 버트였다. 버트는 마법의 메달에는 독이 있으며 데스몬드의 힘이 줄어든 것은 바로 마법의 메달에 키스를 했기 때문이라고 한다. 갑자기 버트의 몸에서 빛이 반짝하더니 버트가 사라져 버린다. 어디선가 들려오는 여인의 목소리. 정체불명의 여인은 악마들이 데스몬드의 독수리검과 아드아나의 보석을 훔쳐가고 데스몬드를 지하실에 가두었다고 말한다. 마지막으로 보석이 검으로 안내할 것이라며 데스몬드의 친구 롤프에게 도움을 청하라고 한다. 지하실에는 악마로부터 영혼을 되찾은 프럼프와 마을의 족장 그리고 족장의 손녀가 있다.

프럼프는 상금을 주겠다며 프럼프 타워로 오라고 한다. 스쿼럴로 가서 라루스의 집에 들려보자. 라루스는 초소에서 데스몬드를 본 적이 없다고 말하면서 데스몬드가 초소에서 본 라루스는 가짜라고 말한다. 프럼프 타워로 가면 약속대로 상금을 받을 수 있다. 다시 이름없는 마을로 가서 마을 사람들과 대화를 나누자. 다음에는 드레스덴으로 가서 마을 사람들과 대화를 한다.

드레스덴의 북서쪽에는 돼지우리가 있다. 일단 오른쪽 돼지우리에 있는 돼지와 계속 대화를 나누면 돼지가 마을의 남동쪽 구석에 있는 동굴로 가보라고 한다. 또 동굴 근처에 있는 마법 장신구를 가진 예쁜 소녀가 사는 집에도 가보라고 한다. 이름없는 마을과 드레스덴에서 어떤 할머니와 소녀가 남서쪽에 살고 있다는 말을 들을 수 있다. 드레스덴을 떠나기 전에 마을 입구의 오른쪽에 있는 우물로 간다. 우물 근처에는 금화가 계속 나오는 곳이 있으므로 적절하게 이용하자. 할머니와 소녀가 살고 있는 집으로 가면 할머니는 안계시고 빨간 모자를 쓴 소녀가 늑대에게 위협받고 있다. 늑대를 물리치고 소녀와 대화를 나누자. 소녀의 이름의 클라라이며 할머니는 휘핑 크림을 사러 마을에 갔다고 한다. 클라라의 집에서 나와 전투를 하면서 레벨을 높인다. 전투 중에 입은 데미지는 클라라의 집으로 가서 회복한다. 클라라의 집이 여관의 역할을 해주는 셈이다. 물론 금화의 지불은 없다. 클라라의 집으로 가서 잠을 자면 에너지의 최대치까지 회복할 수 있다.

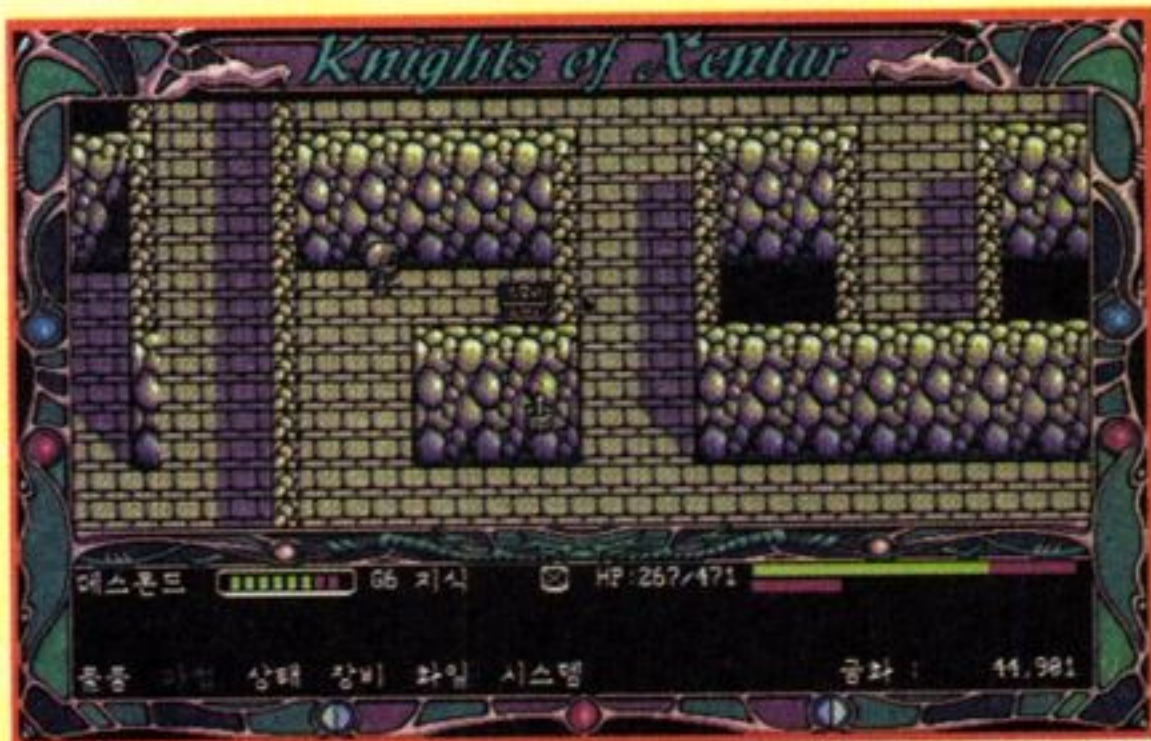
클라라의 집에 몇번 들리면 클라라의 할머니를 볼 수 있는데 할머니는 데스몬드가 늑대의 위협으로부터 클라라를 구해준 것에 대한 감사 표시로 금화 100냥을 주신다. 클라라의 집 남쪽에는 드레스덴의 돼지가 말한 동굴과 소녀가 사는 과자의 집이 있다. 우선 클라라의 집의 남서쪽에 있는 코벤트리로 간다. 젠타의 나라에는 마을의 위치를 알려주는 표지판을 종종 볼 수 있으므로 이를 참고로 하여 마을을 찾는다. 코벤트리로 가서 마을 사람들과 대화를 나누자. 마을 사람들은 한결같이 팀이란 괴물에 대해서만 이야기 한다. 마을 사람들로부터 팀이란 괴물이 피닉스로 가는 길목에서 지나가는 사람들을 잡아먹는다는 말을 들을 수 있다. 마을 사람들 중에는 자신의 아들에게 데스몬드 모형 장난감을 사주기로 한 사람이 있다.

팀 때문에 데스몬드 타워로 못 가서 안절부절하는 이 사람을 기억해 두자.

술집으로 가서 사람들과 대화를 나눈다. 술집 2층으로 가면 어둠의 기사라는 사람이 있다. 그의 이름은 알슈타인이며 기사 같은 옷을 입고 있지만 마법사의 조수 신세이다.

그는 팀을 물리치기 위해선 과자의 집에 사는 프리실라가 가지고 있는 마법의 거울이 필요하다고 말한다. 이제 프라실라가 사는 과자의 집으로 간다.

프라실라는 벤초라는 피그미 대장과 피그미 무리들에게 위협

술집에서 만난 사람

미로로 되어 있는 비젤의 동굴

받고 있다. 프리실라를 난장이 들로부터 구해주면 북쪽 동굴에 대해서 들을 수 있다. 동굴에는 프리실라의 옛날 애인인 비젤이 살고 있다.

비젤의 동굴로 들어가려면 신비의 구슬이 필요한데 그 구슬은 드레스덴의 한 노인이 가지고 있다. 프리실라는 데스몬드에게 비젤을 없애달라고 한다.

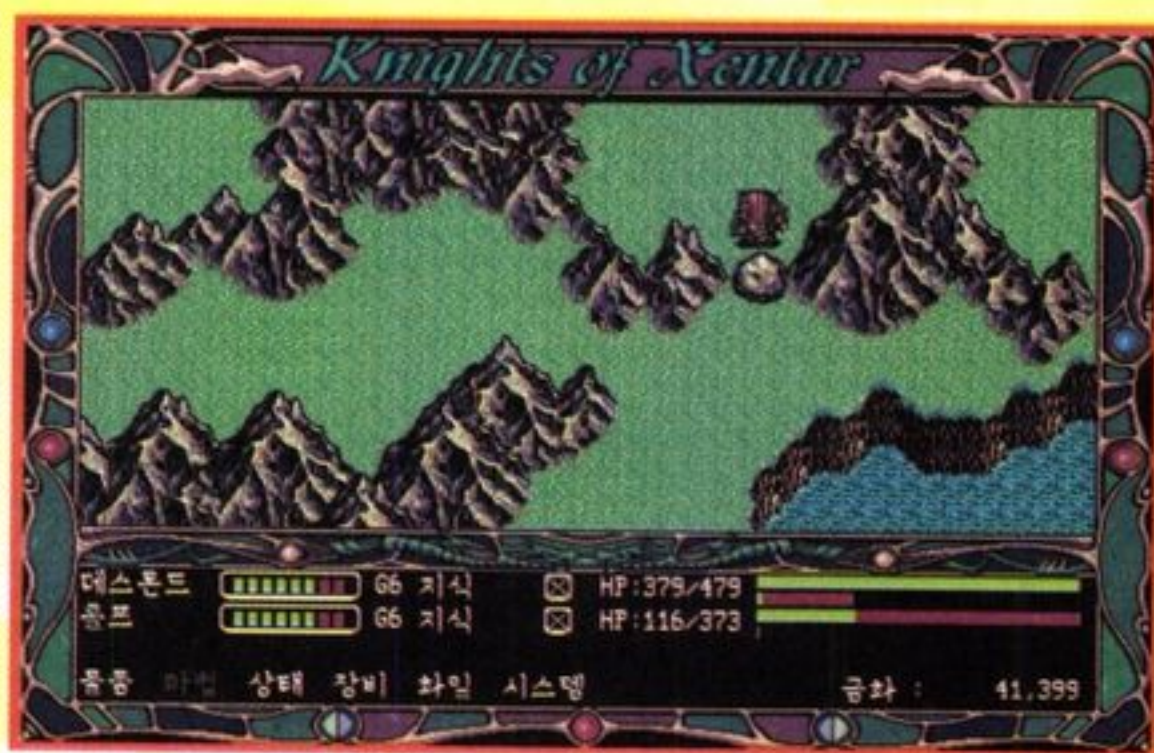
프리실라의 집도 클라라의 집과 마찬가지로 잠을 자면 에너지를 회복할 수 있다. 비젤의 동굴 안은 미로로 되어있다. 미로 구석구석에는 많은 아이템들이 있다. 상점에서 살 수 없는 중요한 아이템들도 있으니 놓치지 말자.

미로의 끝에 있는 비젤을 없애고 프리실라의 집으로 간다. 프리실라는 비젤이 없어진 것을 알고 감사의 표시로 마법의 거울을 준다. 이제 피닉스로 가는 길목을 막고 있는 팀을 없애러 가자. 팀이 있는 곳은 코벤트리의 동쪽에 있다.

데스몬드의 힘으로도 어떻게 할 수 없는 팀이지만 마법의 거울에 비친 자신의 추한 모습을 보고서는 이내 사라져 버린다.

팀을 물리쳤으면 지하실로 내려가자. 지하실에는 한 소녀가 매달려 있다. 소녀의 이름은 마리이며 팀의 다음 식사로 정해졌던 소녀였다. 마리는 데스몬드가 살았던 피닉스의 사람이다. 마리로부터 데스몬드의 친구인 롤프에 대해 들을 수 있다. 마리와의 대화가 끝나면 코벤트리 사람들이 와서 환호성을 지른다. 피닉스로 가기 전에 코벤트리의 왼쪽에 있는 상점에서 무기 등을 재장비하자. 특히 이 상점에는 철 방패와 퀴닌 방패의 2가지가 있다. 퀴닌 방패는 철 방패에 비해 방어력은 떨어지지만 적의 마법 공격을 효과적으로 막아주므로 반드시 사두자. 피닉스로 가면 데스몬드가 예전에 피닉스에서 살았다는 것을 알 수 있다. 피닉스에서 데스몬드라는 인물은 상당히 유명하다. 심지어 데스몬드의 이름을 딴 타워가 있을 정도이다. 이곳에선 마을 사람들과의 대화에 충실하자. 데스몬드의 옛날 연인이었던 케이트와 케이트의 남편인 피에르로와도 대화를 나눈다. 우선 데스몬드의 친구인 롤프를 찾아간다. 롤프와의 대화를 마치고 나면 롤프를 동료로 삼을 수 있다.

사람을 먹는 팀이 있는 곳

마을의 남쪽에는 공동묘지가 있다. 묘지를 관리하는 노라라는 소녀는 클라라의 사촌이다. 묘지의 오른쪽에 있는 지하실로 내려가면 금화를 얻을 수 있다. 마을 사람들과의 대화를 마쳤다면 피닉스의 북쪽 통로를 이용해서 스퀴럴 홀로우로 간다. 피닉스의 북쪽으로 올라가면 바위가 길을 막고 있는데 데스몬드와 롤프가 힘을 합치면 통과할 수 있다.

스퀴럴 홀로우로 가는 길

스퀴럴 홀로우로 가면 라루스를 제외하고는 마을 사람들을 찾아 보기가 어렵다. 라루스는 갑자기 마을에 검은 안개가 나타나서 마을 사람들을 집어삼켰다는 말을 한다. 검은 안개는 라루스에게 데스몬드에게 전하라는 말을 남긴 채 사라졌다. 라루스는 데스몬드에게 전설의 칼이 칼리스 성에 있다는 말을 전해준다. 대화를 마치면 라루스가 아이비 나뭇가지를 준다.

다음에는 피닉스의 남쪽에 있는 네로의 피서지로 간다. 네로의 피서지에서는 별다른 이벤트가 없다. 다시 피닉스로 가서 데스몬드의 타워로 간다.

데스몬드의 타워에는 데스몬드가 팀으로부터 구해준 적있는 마리가 있다.

마리는 3층에 있는 상자를 순서대로 열면 기념품을 받을 수 있다고 말해준다. 기념품은 데스몬드 모형 장난감이다. 이것을 가지고 코벤트리로 가자.

코벤트리에서 아들에게 데스몬드 모형 장난감을 사주기로 한 사람을 찾아간다. 그 사람에게 데스몬드 모형 장난감을 주면 금화 1,000냥을 받을 수 있다. 이제 다리를 건너 카네지 코너로 간다. 마을 사람들과 대화를 나누면 무술 대회를 연다는 것을 알 수 있다. 무술 대회 조직 위원장에게로 가서 대화하면 대회는 카네지 코너의 북쪽에 있는 묘지에서 열리며 묘지의 지하에 있는 괴물을 없애면 상금으로 금화 5,000냥을 준다고 한다. 참가 신청을 하고 출입증을 받는다.

묘지 안은 복잡한 미로이므로 매핑을 하자. 지하로 내려가면 사람이 갇혀있는 곳이 있다. 갇혀있는 사람들과 대화를 나누고

롤프를 만나다

다시 만난 라루스

대회에 참가한다

막혀있는 길로 가려는데 이상한 현상이 일어나 데스몬드와 롤프가 묘지밖으로 떨어진다. 다시 카네지 코너로 간다. 마을 사람들 중에 음담패설을 즐기시는 할아버지가 계신다. 할아버지는 묘지에서 사진을 잃어버렸다면서 찾아달라고 한다. 묘지로 가서 사진을 찾아오자.

으시시한 묘지 내부

다시 마을 사람들과 대화하면 카네지 코너의 동쪽에 있는 아카디아에 대해서 들을 수 있다. 아카디아에는 강력한 여자 마법사인 루나가 있으며 남자들의 출입을 막기 위해 아카디아의 입구에 마법 장벽을 쳐놓았다고 한다.

할아버지께 사진을 드리면 성전환 열매를 주신다. 이제 아카디아로 간다.

할아버지로부터 받은 성전환 열매와 라루스로부터 받은 아이비 나뭇가지가 있으면 아카디아의 입구에 있는 마법 장벽을 통과할 수 있다. 마을 사람들과 대화해 보면 이 마을에서도 데스몬드를 모르는 사람이 없다는 것을 알 수 있다. 마을에 있는 항아리에는 금화 1,000냥이 있다. 아카디아의 왼쪽에 있는 탑으로 가서 물의 여신 아쿠아리나를 만나자. 물의 여신 아쿠아리나와 대화한 후 교회로 간다. 교회에는 루나와 에셀이 있다.

대화를 하고나면 루나가 일행에 합류한다. 루나는 마법사로서 치료 마법과 불 마법을 사용한다. 이제 아카디아의 여왕을 만나러 가자. 아카디아는 예전에 젠타의 기사들로부터 공격을 받은 적이 있다. 그래서 남자들의 출입을 금하고 있다. 다이아나 여왕은 아카디아를 악의 힘으로부터 보호해달라고 부탁한다. 대화를 마치면 여왕이 처녀의 메달을 준다.

에셀과 루나

아카디아의 여왕 다이아나

처녀의 메달은 처녀가 달면 금으로 변한다. 다시 카네지 코너로 가서 루나도 무술 대회에 참가시킨다. 이제 묘지의 지나갈 수 없던 곳으로 간다.

루나의 마법으로 이곳을 통과하면 괴물과 마주친다. 괴물을 없애고 안으로 들어가면 어둠의 부족인 어니가 있다. 루나의 마법을 사용하여 어니를 없애자. 어니를 없애면 칼리스트 성의 열쇠를 얻을 수 있다. 어니가 있던 방에는 한 소녀가 잡혀있다. 놀랍게도 스쿼럴 홀로우의 선술집 주인의 딸인 모나이다. 스쿼럴 홀로우의 사람들을 데려간 검은 안개의 정체는 바로 어니였다.

현상금으로 금화 5,000냥이 걸린 어니

모나와의 대화를 마치면 스쿼럴 홀로우의 사람들이 풀려난 것을 좋아하며 환호성을 지른다. 이제 카네지 코너로 가서 상금을 받는다. 다음에는 카네지 코너의 북서쪽에 있는 멜리온즈로 간다. 멜리온즈로 가는 길에는 중요한 표지판이 있다. 반드시 읽고 지나가자. 부자들만 사는 멜리온즈. 부자 마을임에도 불구하고 항아리 밖에 볼 수가 없다. 마을 사람들과 대화를 나누자.

할아버지 한분이 칼리스트 성에 대해 말해 주신다. 칼리스트 성으로 들어가려면 열쇠와 처녀의 메달이 있어야 한다. 칼리스트 성도 미로로 되어있다.

미로의 중간에는 통과할 수 없는 악마의 벽이 있다. 이 벽은 칼리스트에 있는 괴물을 없애야만 통과할 수 있다. 닫혀있는 문도 열쇠가 없기 때문에 들어갈 수가 없다. 계속 가다보면 아래층으로 내려가는 계단이 9개 있다. 잘못 내려가면 헤매게 되는 함정이다. 멜리온즈로 가는 길에 있던 표지판의 힌트는 바로 이곳에서 사용한다. 표지판에는 다음과 같이 씌여 있다.

"최상단 오른쪽➔최하단 왼쪽➔최하단 중앙"

위와 같은 방법으로 계속 계단을 내려가면 올바른 출구로 나올 수 있다.

무사히 빠져나왔다 싶었는데 루나가 사라졌다. 계속 주어진 길로 가다보면 스쿼럴 홀로우에서 산적들에게 빼앗겼던 독수리 검과 겐지 갑옷을 찾을 수 있다. 검과 갑옷을 착용하고 계속 가다보면 벌거벗은 채 쓰러져있는 루나가 있다. 루나에게 다가가자 갑자기 괴물로 변신한다. 괴물의 정체는 하기스라는 여자

어느 계단으로 내려가지?

비밀통로를 찾아내자

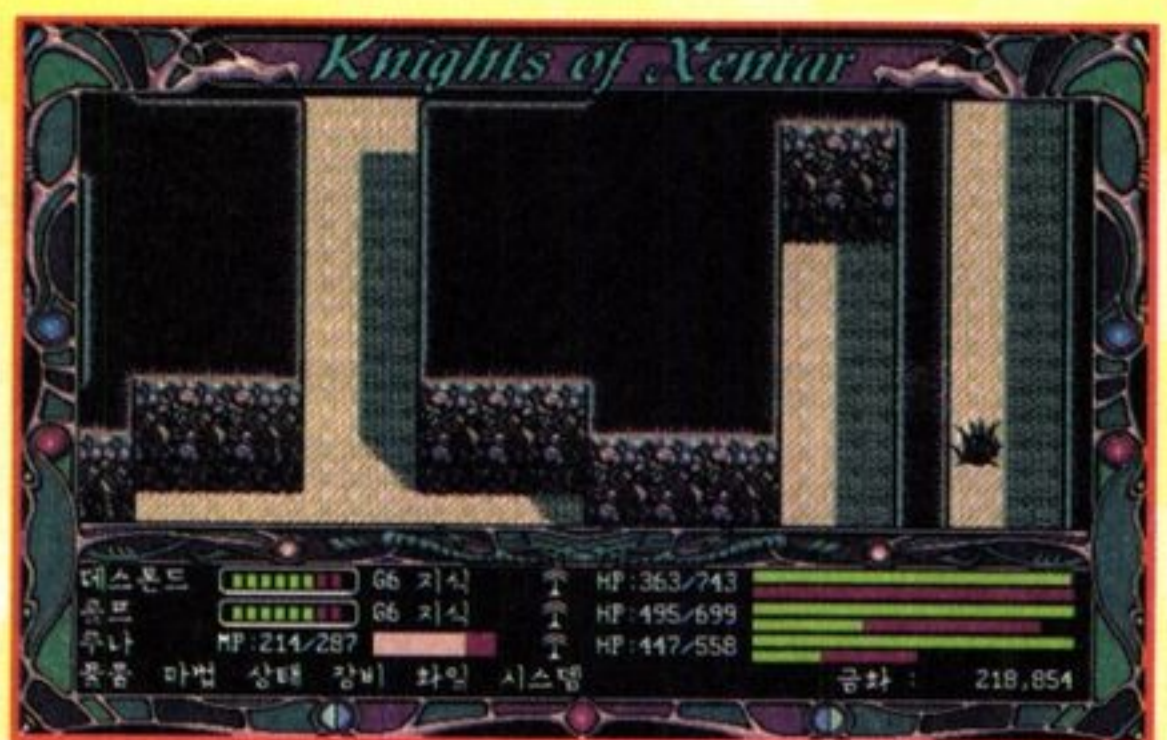
마법사이다. 하기스는 모든 종류의 마법을 구사한다.

설상가상으로 일행 중에서 유일하게 마법을 쓸 줄 아는 루나 마저도 이번 전투에는 참가하지 못한다. 치료약과 하이 포션 그리고 천사의 안개 등의 아이템을 적절하게 사용하면서 하기스를 없애자. 하기스를 없애면 그녀로부터 눈의 보석을 얻을 수 있지만, 대신에 독수리 검과 젠지 갑옷이 사라진다. 눈의 보석을 루나에게 주면 루나가 눈보라의 마법을 배울 수 있다. 또 악마의 벽을 통과할 수 있게 되고 닫혀있던 문도 열린다. 먼저 닫혀있던 문 안으로 들어가서 악마의 열쇠를 갖는다. 다음 악마의 벽을 통과해서 들어가면 방이 있다. 이 방은 다른 대륙으로 워프를 하는 곳이다. 워프하면 소용돌이 모양의 미로로 간다.

파르테시아의 부탁

미로를 빠져나와 모론비아로 가자. 모론비아는 미로 출구의 남서쪽에 있다. 모론비아는 지상과 지하가 이어지는 마을이다. 지하로 내려가려는데 보초가 허락하질 않는다. 보초가 배고파한다는 점을 기억해 두고 마을 사람들과 대화를 한다. 족장과 손녀딸 앨리스가 지하에 있으며 모론비아의 북동쪽으로 가면 말하는 고양이들이 사는 마을이 있다고 한다. 고양이 농장으로 가자. 가는 도중에 검은 먹구름이 일행의 머리 위로 지나간다. 고양이들과 대화를 하자. 데스몬드의 앞으로의 모험에 대하여 어렴풋이나마 짐작할 수 있다. 고양이 농장으로 가면 온통 참치 간덩어리에 대한 얘기뿐이다. 고양이 농장의 북쪽에 있는 개들이 참치 간 덩어리를 빼앗아 갔다고 한다. 고양이들의 우두머리인 파르테시아를 만나면 데스몬드에게 참치 간덩어리를 찾아달라고 한다.

개의 동굴로 가기 전에 일행의 레벨을 충분히 올려두자. 개의 동굴은 미로로 되어 있다. 또한 눈에 안보이는 비밀 통로가 많으므로 유의하자. 동굴 왼쪽에 있는 계단으로 가면 아이템을 얻을 수 있다.

동굴의 가운데에 있는 계단은 막혀서 사용할 수가 없다. 동굴 오른쪽으로 가면 땅이 패인 곳이 많다. 바로 이곳의 벽에 비밀 통로가 있으므로 잘 찾아보자. 벽을 통과하여 나온 후에 계단을 통해 내려간다. 아래층에도 비밀 통로가 있는데 해골이 포인트이다. 해골을 기준으로 양쪽에 있는 벽이 바로 비밀통로이다. 왼쪽의 비밀 통로는 막혀 있으니까 오른쪽 비밀 통로로 간다.

마지막으로 길이 안보이는 암흑길이 나온다. 갈 수 있는 길이 하나뿐이므로 막히지 않는 길을 따라서 가자. 길끝에 개의 우두머리가 있는데 암흑의 기사에 대해 말해준다.

개의 우두머리를 없애고 참치 간덩어리를 얻어서 페르테시아에게 가져다주면 여러가지 이야기를 해준다. 검은 먹구름이 데스몬드가 잃어버린 독수리 검과 겐지 갑옷을 가지고 젠타의 사원으로 갔다고 한다. 고양이 농장의 북서쪽에는 트리스트랩이 있고 북동쪽에는 젠타의 사원이 있다. 젠타의 사원으로 가려면 열쇠와 슬픔의 진주가 있어야 한다.

열쇠는 숲의 호수에 사는 요정들이 가지고 있고 슬픔의 진주는 모론비아의 족장이 가지고 있다. 마지막으로 참치 간덩어리에 대해서 말한다.

참치 간덩어리를 사람이 먹으면 약 3~4일 동안 잠에 빠진다. 페르테시아로부터 참치 간덩어리를 얻어가지고 모론비아의 지하 통로로 간다. 배고파하는 보초에게 참치 간덩어리를 주면 금새 먹어치운다. 하지만 잠을 자려 하지 않는다. 마을에서 나왔다가 다시 들어가면 보초가 자고 있다. 이제 지하로 통하는 계단으로 내려가서 마을 사람들과 대화하자. 지하 왼쪽에도 지하로 통하는 계단이 있다. 보초가 족장의 허락없이는 들여보낼 수 없다고 한다. 족장은 손녀딸인 앨리스와 함께 있다.

족장은 앨리스를 젠타의 사원에 있는 젊은 신과 결혼시킬 것이기 때문에 젊은 신에게 줄 슬픔의 진주를 데스몬드에게 줄 수 없다고 한다. 다시 지상으로 올라갔다 지하로 내려와서 지하의 왼쪽으로 가면 보초가 한명 더 늘어나 있다. 요정의 마을로 가면 마을 중앙에 사원의 열쇠가 놓여있다.

데스몬드가 열쇠를 집으려하니까 튕겨져 나간다. 요정들과 대화를 나누고 데스몬드가 요정들의 우두머리인 실피에게 열쇠를 빌려달라고 하지만 빌려주지 않는다. 요정 마을의 북서쪽에 있는 트리스트랩으로 가서 마을 사람들과 대화하면 남동쪽의 요정들이 사는 숲의 호수가 위험하다고 말해준다. 술집 주인과 대화하면 암흑의 기사가 사원으로 갔다고 말해준다.

술집 옆의 항아리에서 금화 1,000냥을 찾을 수 있다. 요정 마을로 가보면 마을 중앙에 있던 열쇠가 사라졌다. 요정들과 대화하면 악마들이 사원의 열쇠를 가져갔고 슬픔의 진주를 가지러 모론비아로 갔다고 한다. 모론비아로 가자.

마을엔 아무도 없다. 지하로 가서 앨리스를 만나면 슬픔의 진주를 얻을 수 있다. 이제 젠타의 사원으로 가자. 사원은 트리스트랩의 동쪽에 있으며 이미 문이 열려있다. 들어가면 누군

알슈타인을 발견했다

어둠의 제왕 데이모스

가 쓰러져있는데 바로 암흑의 기사 알슈타인이다. 알슈타인은 악마들과 싸우다가 부상을 당한 것이다.

루나가 치료해 주겠다고 하지만 사양하고 마을로 떠나버린다. 사원 안으로 들어가서 일단 데스몬드의 레벨을 충분히 올려두자. 독수리 검과 겐지 갑옷을 찾고 사원의 최상층으로 가면 여신상이 있다. 여신상의 눈에 슬픔의 진주를 끼워맞추자. 여신상이 있는 곳에 길이 하나 있다. 그 길을 따라 가면 빛의 여신 알시아가 있다. 알시아는 일행에게 놀라운 말을 한다.

"데스몬드는 바로 알시아의 아들이며 롤프는 드래곤 나이트의 후예이다. 그리고 어둠의 제왕 데이모스에게도 아들이 있다. 알시아와 데이모스는 한가지 약속을 했다. 그 내용은 자기 자식을 인간 세계로 내려보내서 성장시킨 후에 결투시키는 것이다. 이제 그 결투의 시간이 도래한 것이다.

데스몬드의 어머니인 알시아

결투 장소인 아레나

알슈타인의 속셈은?

알시아는 일행을 결투 장소인 아레나로 워프시켜 준다.

데스몬드 혼자서 결투 장소로 들어가는데 결투 장소에 나타난 인물은 다름아닌 암흑의 기사 알슈타인이다.

바로 그가 어둠의 제왕 데이모스의 아들인 것이다. 선과 악에 대해서 이야기하는 데스몬드와 알슈타인. 알슈타인은 데스몬드를 극도로 자극한다. 그리고 갑자기 데스몬드 앞에서 자살해 버리는 알슈타인. 알슈타인은 데스몬드와 서로 친구임을 확인하며 죽어버린다.

다시 루나와 롤프가 있는 곳으로 가려는데 데이모스가 나타난다. 동시에 알시아도 나타난다. 데스몬드의 공격을 받는 알시아. 이제 데스몬드의 마지막 전투가 펼쳐진다.

다시 돌아오겠다며 사라지는 데이모스..

데스모드의 아버지 알테어가 나타나서 알시아의 상처를 치료해준다. 알테어와 알시아는 데스몬드를 천상으로 데려가려 하지만 데스몬드는 부모보다는 인간과 친구를 택한다.

용의 잠자리에서 나와 롤프와 루나와의 대화를 마치고 아카디아로 간다.

아카디아에서 다이아나와 아쿠아리나를 만나 대화한다. 등장 캐릭터들과의 마지막 이야기와 함께 엔딩 화면을 볼 수 있다.

마지막 전투

죽어가는 데이모스

데스몬드를 반기는 롤프와 루나

탱크 코맨더
TANK COMMANDER

- 제작사 : 도마크
- 장 르 : 전략 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 :IBM PC 386 33 이상 기종
  메모리:4MB 이상/VGA/CDROM드라이브필수
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 마우스 필수
- 발매일 : 95/6월 발매
- 가 격 : 44,000원
- 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)

프롤로그

쇳덩어리가 전장을 질주하는 광경을 본 적이 있는가?

이는 분명 적군으로 하여금 심리적 중압감을 주는 광경임에 틀림없다. 이제껏 탱크를 주제로 한 많은 게임들이 쏟아져 나왔지만 게임이 전반적으로조작이 어렵다는것이문제점으로지적됐다. 이를 혁신적으로 개선한 도마크(DOMARK)사의 〔탱크 코맨더(TANK COMMANDER)〕가 출시됐다.

이게임에서 플레이어는 영국 보병의 최신예 전차인 챌린저II를 직접 조종하여 주어진 임무를 수행해야 한다.

초기 화면

게임을 시작하면 초기 화면이 나타나는데 컨트롤 판넬, 게임, 현재상태의 3부분으로 나눌 수 있다.

컨트롤 판넬(CONTROL PANEL)

이 판넬 안에는 여러가지 아이콘이 들어 있으며 게임 실행에 필요한 옵션을 지정하는 항목들로 구성됐다.

언어(LANGUAGE)

게임 도중 나오는 메시지와 음성 출력에 사용될 언어를 선택한다.

키보드(KEYBOARD)

게임에서 탱크 조종키를 임의로 변경할 때 사용한다. 조종키에 대한 설명은 뒤에 다시 언급하겠다.

음향(SOUND)

이 아이콘을 통해 사운드에 관한 사항들을 지정한다. 만일 사운드카드를 지정하면 IRQ와 DMA 채널, 그리고 어드레스를 입력해야 한다.

데이타(CD)

게임 데이터를 어디에서 읽어들일 것인지를 지정한다. 처음에는건드리지 말고 나중에 데이터 디스크가 추가되면 경로를 입력한다.

그래픽(DETAIL)

게임의 전반적인 그래픽 수준을 지정하는 아이콘이다.

그래픽 수준은 높음/낮음의 두가지 밖에 없으므로 컴퓨터의 사양에 맞게 속도가 저하되지않게 지정한다.

데모(INTRO)

게임 시작시 데모를 볼 것인가를 지정한다.

비디오(VIDEO)

게임중에 비디오 녹화 기능을 사용할 것인지를 결정한다. 속도가 느린기종인 경우에는 이 기능을 끄는 것이 좋다.

조이스틱(JOYSTICK)

조이스틱을 사용하여 게임을 진행할 경우에 이 아이콘을 지정한다.

헤드세트(HEADSET)

이 아이콘을 지정하면 사이버맥스 호환모드를 선택할 수있다. 게임중에 F12키를 누르면 화면표시에 헤드세트를 사용할 수 있는데머리의움직임을 감지하여 가상현실을 체험하게 한다.

모뎀(MODEM)

모뎀을 통한 2인 플레이를 위해 모뎀에 관련된 사항들을 지정한다.

시리얼(SERIAL)

시리얼 포트를 통한 2인 플레이를 위해 모뎀에 관련된사항들을지정한다.

네트웍(NETWORK)

네트웍을 통한 2인 플레이를 위해 모뎀에 관련된 사항들을 지정한다.

게임(GAMES)

게임 방식을 지정해 주는 사항들로 구성되어 있다.

1인 플레이(ONE)	1인 플레이 모드를 선택한다
네트웍(NETWORK)	네트웍을 이용한 2인 플레이 모드를 선택한다
모뎀(MODEM)	모뎀을 이용한 2인 플레이 모드를 선택한다
시리얼(SERIAL)	시리얼 포트를 이용한 2인 플레이 모드를 선택한다

현재 상태(CURRENT STATUS)

이곳엔 현재 지정된 사항들이 나타난다. 이 지정 사항을 변경할 때는 컨트롤 판넬에서 다시 지정할 수 있다.

음향(SOUND)	지정된 사운드카드를 보여준다
번지수(ADDRESS)	사운드카드의 번지수
데이터(DATA DRIVE)	데이터를 불러들일 드라이브를 보여준다
그래픽(DETAIL)	설정된 그래픽 수준을 보여준다

비디오(VIDEO)	비디오 녹화 모드를 지정했는 지를 보여준다
조이스틱(JOYSTICK)	조이스틱이 선택되었는 지를 보여준다
헤드셋(HEADSET)	헤드세트가 선택되었는 지를 보여준다

초기 화면

이름을 정한다

승무원을 선택한다

조종키 설명

탱크 조종에 관련된 키들은 플레이어의 임의대로 바꿀 수 있다는 것이 이 게임의 장점이다.(키 지정에서의 순서대로)

(1)	탱크의 전진	
(2)	탱크의 후진	
(3)	탱크의 좌회전	
(4)	탱크의 우회전	
(5)	차체 정렬	포탑이 향하는 방향으로 차체를 맞춘다
(6)	포탑 고정	포탑 고정 옵션을 사용할 것인지 결정한다
(7)	포탑 정렬	차체가 향하는 방향으로 포탑을 맞춘다
(8)	포신 높이기	
(9)	포신 낮추기	
(10)	기관포	무장으로 기관포를 선택한다
(11)	일반 포탄	무장으로 일반포탄을 선택한다
(12)	HEAT 포탄	무장으로 HEAT 포탄을 선택한다
(13)	AP 포탄	무장으로 APFSDS 포탄을 선택한다
(14)	화염방사기	무장으로 화염방사기를 선택한다
(15)	지뢰제거기	무장으로 지뢰제거기를 선택한다
(16)	유도 미사일	무장으로 유도미사일을 선택한다
(17)	발사	
(18)	공습 요청	다수의 적군에게 공격을 당할 때 공습을 요청한다

기능키 설명

게임에서 사용되는 기능키는 다음과 같다.

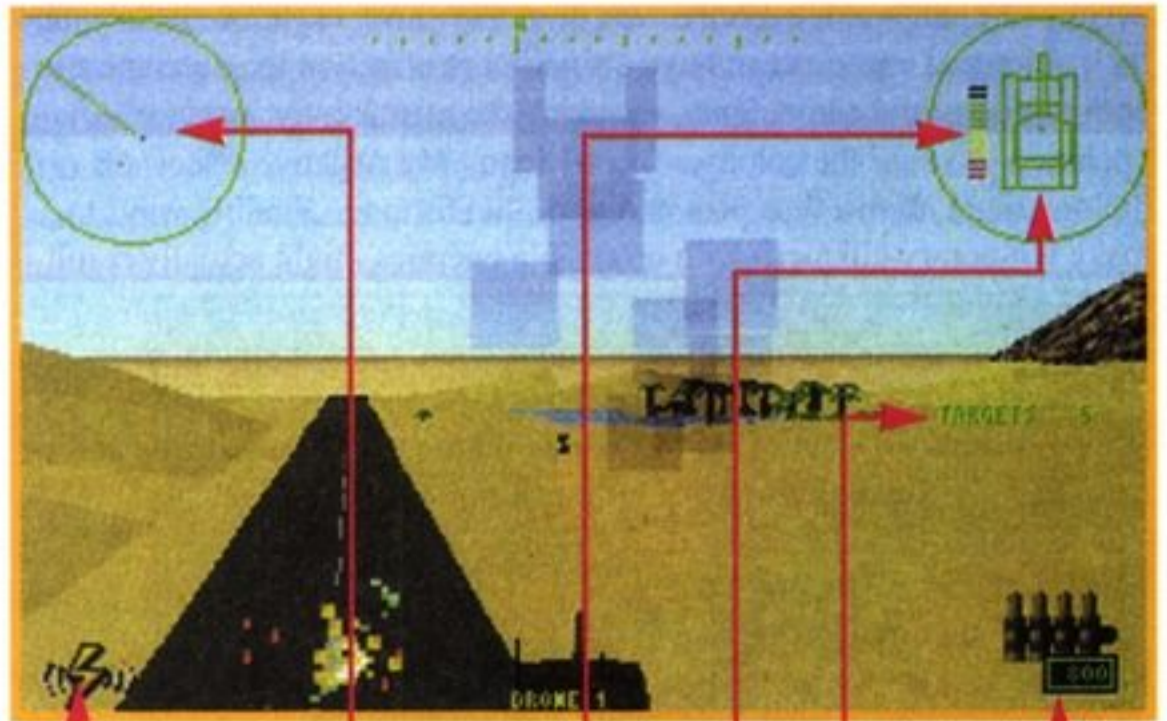
F1	조종사 전망
F2	포수 전망
F3	지휘관 전망
F4	주화면
F5	외부 전망
F6	지도와 비디오를 포함한 외부 전망
F7	야간 적외선 전망
F8	인공위성 정찰 화면(각 탱크의 위치 확인, 정찰 헬기 파견, 탱크 파견)
F9	그래픽 조정
F12	헤드세트 옵션 지정

인공위성 정찰 화면

임무의 종류

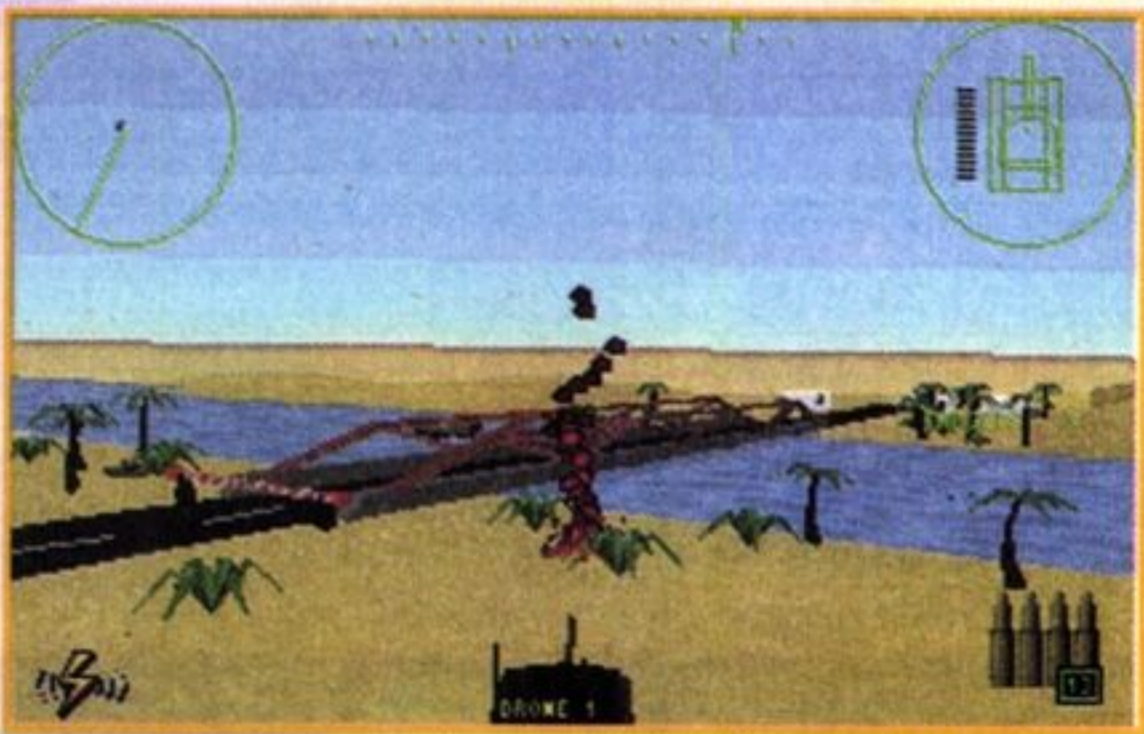
게임에서 플레이어에게 할당되는 임무는 크게 2종류이다. 단 주의할점은 모든 임무에서 야전 병원(적색 십자가 마크)은 절대 파괴하면 안된다.

적부대 파괴

적의 보병부대나 차량, 탱크, 헬기 등을 파괴하는 임무이다. 어떤임무는 적의 부대가 특정 시설에 도달하기 전에 파괴해야 하는 경우도 있다.

적의 시설물 파괴

적의 특정 시설물을 파괴하는 임무이다. 그러나 가끔 파괴해서는 안될 시설물도 등장한다.

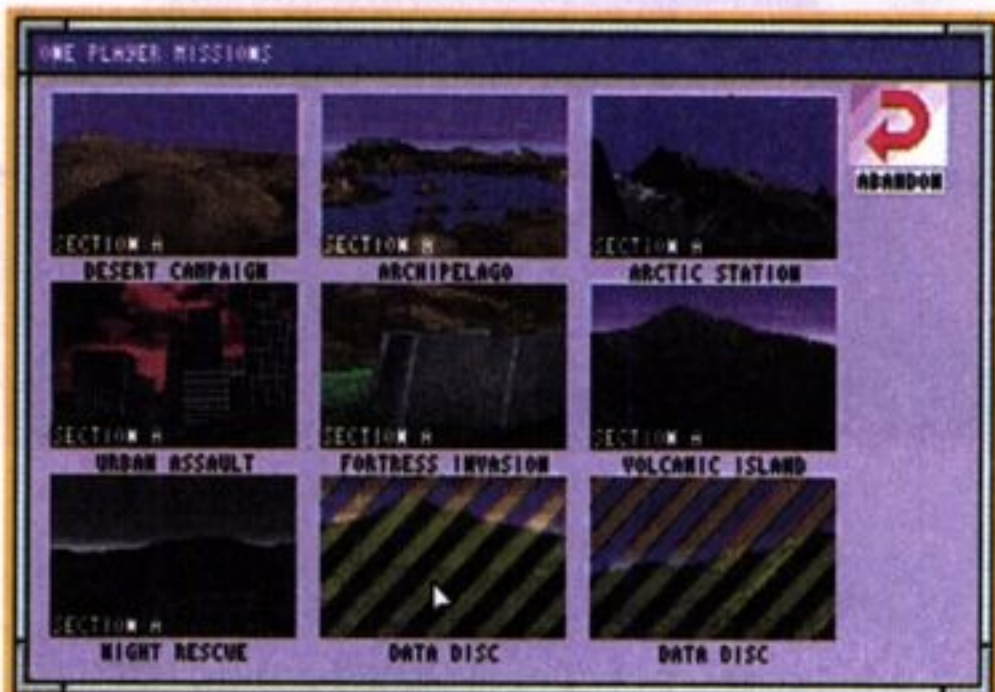
적의 중요인물 납치

적의 과학자나 기타 중요한 인물을 납치하는 임무이다.

적의 시설물 파괴

캠페인 모드

이 게임은 하나의 임무만을 단편적으로 즐길 수는 없다. 약 45개의 임무로 구성된 7종류의 캠페인이 플레이어를 기다린다.

사막지역(DESERT CAMPAIGN)

요구 수준 : 초급
임무의 종류 : 적군 지상부대 제거
지형 : 교외지역 사막과 덤불의 혼합
시야 : 황혼기
지휘 탱크수 : 1대
시나리오 : 중동의 한 독재자가 이웃의 산유국으로 침공할 것을 명했다. 계속해서 대부대가 국경을 가로질러 이웃나라의 수도를 향해 진군하고 있다. 지금 그의 부대는 국경 근처의 산악 지역을 점령하고 있다. 만약 이번 침공이 성공한다면 서방 세계로의 석유 공급에 심각한 악영향을 끼칠 것이다. 이제 연합군이 이 사태에 개입하는 것은 피할 수 없는 운명이다.
목표 : 플레이어는 북대서양 조약기구(NATO) 기동부대의 일원으로서 국경지역을 탈환하고 적군의 침입을 차단하기 위해 이 지역에 파견됐다. 플레이어의 탱크는 적들의 공격에 의해 고립됐고, 따라서 플레이어는 홀로 국경 근처의 강가에 위치한 적군 정보부대에 접근하여 이를 격파해야 한다. 이 작전이 성공하면 연합군 기동부대 가 은밀하게 상륙하여 공격을 개시할 수 있다.

캠페인 모드

다도해 지역(ARCHIPELAGO)

요구 수준 : 고급
임무의 종류 : 적 영토 내에서의 공개적인 전투
지형 : 사막, 모래언덕, 초원지대
시야 : 새벽녘
지휘 탱크수 : 각 임무별로 다르다
시나리오 : 플레이어의 조국이 적의 침공을 받기 시작했다. 적의 침투는 본토로부터 시작됐으며 서로 연결된 섬들을 장악하고 있는 상태이다. 적군이 점령하고 있는 섬들에 대한 여러 차례의 공습이 실패로 돌아가고 결국 지상부대를 투입하기로 결정이 났다.
플레이어는 침투 부대의 지휘관으로서 탱크에 탑승한다.
목표 : 적군 수비대에 큰 타격을 가하기 위해서는 '치고 빠지는' 식으로 임무를 수행해야 하며, 이는 적의 보병 부대나 기갑 부대를 파괴하는 것뿐만 아니라 적의 중요한 시설물을 파괴하는 임무도 포함한다.
플레이어는 각 단계별 임무에서 중무장한 적들과 맞서야 하므로 고도의 사격술은 요구된다.

극지방(ARCTIC STATION)

요구 수준 : 중급
임무의 종류 : 공개적인 공격 임무
지형 : 빙하지대
시야 : 새벽녘
지휘 탱크수 : 각 임무별로 다르다
시나리오 : 극지방을 항공 정찰한 결과에 따르면 연합군의 영토 내에서 적군이 유전 시설을 가동하고 있음이 확인됐다.
외교적 경로를 통해 이 문제를 해결할 수 있는 확률은 희박한 것으로 보인다. 따라서 유전 시설을 무력 행사를 통해 빼앗는 쪽으로 결론이 났다.
목표 : 플레이어는 연합군 기동대의 후방 부대의 일원으로서 유전수비대가 지원 요청을 못하도록 통신을 방해하는 것이다. 플레이어의 투입지점은 섬의 북서쪽 해안이다.

도심지(URBAN ASSAULT)

요구 수준 : 초급~중급
임무의 종류 : 중요한 인물의 보호/ 적 병력 섬멸
지형 : 도심지, 언덕, 초원지대
시야 : 저녁에서 밤사이
지휘 탱크수 : 각 임무별로 다르다
시나리오 : 한 연합국 내에서 내전이 일어났다. 내전을 피하고자 노력하는 와중에 대통령과 각료들은 국경 근처의 외딴 섬으로 대피 하기에 이르렀다. 그러나 반란군들은 이 섬에까지 침입하여 대통령을 생포하려 한다. 더우기 항공 정찰에 의하면 주변의 다른 섬들도 안전하지 못하다는 것이 입증됐다.
목표 : 플레이어는 대통령의 안전한 탈출을 돕기 위해 섬에 투하된 탱크소대 지휘관이다. 이 섬에 존재하는 적의 보병 부대를 모두 소탕하고 섬의 중요 시설에 대한 피해를 최소화시켜야 한다.

요새(FORTRESS INVASION)

요구 수준 : 중급
임무의 종류 : 침공/ 소탕
지형 : 도심, 지형, 빌딩
시야 : 새벽녘
지휘 탱크수 : 각 임무별로 다르다
시나리오 : 공해상의 작은 외딴 섬에 적국의 중무장 요새가 위치하고 있다. 기지 시설은 섬의 중심부에 위치하고 있으며 해안에 이미 발전소와 물품창고를 비롯한 다양한 시설이 설치되어 있다.
이 시설들은 병력을 양성하고 여러 무기들을 시험하는 용도로 사용되는 것 같다.
목표 : 이 기지는 적에게 전략적으로 중요한 곳이지만 불가침조약을 위반하는 것으로서 마땅히 파괴되야 한다. 소규모의 전차부대가 섬에 상륙하고 보병 부대가 함께 작전을 수행한다. 플레이어는 전차대의 지휘관으로서 두가지 임무가 주어진다. 첫째는 보급 부대의 트럭들을 파괴하여 적의 보급을 끊는 것이고, 둘째는 적의 기지를 초토화하는 것이다.

화산섬(VOLCANIC ISLAND)

요구 수준 : 고급
임무의 종류 : 소탕 작전
지형 : 화산, 삼림, 초원
시야 : 새벽녘
지휘 탱크수 : 1대
시나리오 : 적군이 연합국 영해의 어떤 섬을 침공하고 있다. 최근 촬영된 위성 사진을 보면 적군은 섬의 북쪽에 광대한 기지 시설을 건설한 것으로 보인다.
플레이어는 이 섬에 위치한 시설들을 없애기 위해 섬에 투입된 기동 부대의 일원으로 작전을 수행한다.
목표 : 플레이어는 보병 부대의 선두에서 챌린저II 전차를 조종한다. 목표는 예상되는 아군 보병 부대의 피해를 최소화시키는 것이다. 궁극적으로 플레이어는 현재 위치에서 북동쪽으로 수킬로미터 떨어진 적의 기지를 찾아내서 파괴해야 한다.

야간 구출(NIGHT RESCUE)

요구 수준 : 고급
임무의 종류 : 침입, 소탕, 계획 방해
지형 : 초원 지대
시야 : 저녁에서 아침까지
지휘 탱크수 : 4대
시나리오 : 적군이 연합국 근처의 외딴 섬에 강력한 대포를 설치했다. 이틀 전에 이 대포를 파괴하기 위해 소규모의 연합군 기동 부대가 투입됐었지만 모두 행방불명됐다. 정찰 보고에 따르면 대규모의 전투가 있었던 것으로 보인다. 보병과 차량 부대가 이동하는 모습도 포착됐지만 그 정체는 확인되지 않았다.
목표 : 플레이어는 4대의 전차대를 이끌고 대포를 파괴하고 남은 보병 부대를 소탕해야 한다. 대포는 플레이어의 탱크에 치명적인 피해를 줄 수 있으므로 주의가 필요하며 아직 아군이 남아있을 지도 모르니 목표물을 확인한 후에 공격해야 한다.

무기에 대해서

동축기관총(BULLET)
탱크 포탑에 설치된 기관총으로써 보병이나 차량을 공격하는데 효과적이다. 공격 헬기에도 사용할 수 있지만 그리 효과적이지는 않다.

포탄
챌린저II의 주포는 120mm이며 사용할 수 있는 포탄은 다음과 같다.

통상포탄 (NORMAL SHELL)
차량이나 건물 등을 공격할 때 가장 효과적이며 헬기나 탱크에 대한 공격에는 그리 효과적이지 못하다.

성형작약탄(HEAT)
탱크의 공격에 효과적인 포탄으로써 2발 정도면 적 탱크를 완전히 파괴시킬 수 있다. 기타 차량이나 보병 등 모든 종류의 목표물에 대해 효과가 있다.

철갑탄 (ARMOR PIERCING)
탱크의 장갑을 관통하는 포탄으로써 고속으로 발사되기 때문에 파괴력이 가장 강하다. 먼거리에서도 1발로 적 탱크를 파괴할 수 있다. 그러나 탱크 이외의 목표물에 대해서는 별다른 효과가 없다.

유도 미사일 (HOMING MISSILE)
헬기를 제외한 모든 목표물에 대해 효과적이다.

화염방사기(FLAME THROWER)
보병이나 차량, 그리고 건물 등에 효과적이다.

지뢰제거기(MINE DESTROYER)
지뢰밭에 매설된 지뢰를 폭발시키는 장치로써 다른 목표물에는 전혀 효과가 없다.

팁과 힌트

추가적으로 밝혀두고 싶은 게임 진행 요령은 다음과 같다.

첫째, 어떤 캠페인 모드를 선택하든지 각 임무에 대한 브리핑을 확실히 체크해야 한다. 파괴해야 할 것과 파괴하면 안되는 것, 그리고 지휘할 탱크 수 등을 반드시 확인해야 한다.

둘째, 지휘할 탱크가 여러대일 때는 한대가 파괴되면 나머지 탱크를 조종해서 계속 작전을 수행할 수 있다.

셋째, 적 탱크에 포격을 가할 때는 포탄을 아껴야 한다. 정확한 사격을 위해서는 기관총으로 사격해서 총알이 명중되는 소리를 확인한 후 포탄을 발사하는 것이 좋다.

넷째, 유도 미사일은 매우 높은 명중율을 자랑하지만 장전 속도가 매우 느리다. 따라서 원거리의 적을 공격할 때 사용하자.

다섯째, 어떤 임무를 수행하든지 병원 마크가 있는 건물은 절대 파괴해선 안된다. 건드리면 임무가 실패로 돌아간다.

챔프최종분석

이 게임은 음향 효과도 좋은 편이며, 임무의 구성도훌륭하다. 탱크에서 사용할 수 있는 무기의 종류가 많다는 것도 이전의 탱크 게임에서 진일보한 것이라 말할 수 있다. 단지 요즘 게임 답지않게 투박한 그래픽이 못내아쉽다.

★★ 챔프점수 ★★ 8

뷰로 13

Bureau13

■ **제작사** : 테이크 2
■ **장 르** : 어드벤처
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 33이상 기종/8MB 이상 /VGA/ CD ROM드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
■ **발매일** : 95/6월초 발매
■ **가 격** : 44,000원
■ **문의처** : 쌍용(02-270-8434)

베일에 가려진 첩보원들의 이야기

이 게임에 등장하는 뷰로13은 정부산하기관으로서 현재 인기리에 방영중인 X파일처럼 일반적인 상식으로는 이해할 수 없는 일들을 해결하는 비밀 단체이다. 때문에 그들이 존재한다는 것 자체가 철저히 베일에 가려져 있다.

이 이야기는 어느날 뷰로13의 J.P 위더스(J.P. Withers)라는 요원이 한 지방 보안관을 폭사시키려다가 실패하면서부터 시작된다. 무슨 일이 있어도 대외적으로 뷰로13이 존재한다는 사실이 드러나서는 안되는데다 그 보안관을 죽이려는 이유가 불확실했기 때문에 뷰로13에서는 플레이어를 이곳에 급파한 것이다. 플레이어가 수행해야 할 임무는 J.P. 위더스를 추적하여 필요하다면 강제적인 힘을 동원해서라도 그를 본부로 송환시키는 일이다. 그리고 그와 관련된 모든 증거물들을 제거하여 뷰로13의 정체가 드러나지 않게 해야 한다.

정보요원 고르기

게임을 시작하면 6명의 요원 중에서 2명을 선택한다. 이 게임은 일반 어드벤처 게임과 달리 각 캐릭터마다 직업이 존재하기 때문에 이 2명의 요원을 어떤 사람으로 선택하느냐에 따라 이야기가 약간씩 변한다.

원작이 〔뷰로13: 스토킹 더 나이트 환타스틱(Stalking The Night Fantastic)〕이라는 롤플레잉 보드 게임이고 보면 이런 면이 드러나는 것은 어쩌면 당연한 일인지도 모른다.

특히 게임상에서 느낄 수 있는 환타지적인 요소는 게임의 분위기를 묘한 방향으로 이끌고 간다. 여기서는 필자가 임의로 선정한 지미 셔틀(Jimmy Suttle)과 데릴라 리틀팬더(Delilah Littlepanther)를 기본으로 플레이 하겠다.

필자는 처음에 사전 지식없이 위의 요원을 임의대로 골랐다가 중반부터 후회하기 시작했다. 왜냐하면 위에 나오는 지미 셔틀이라는 요원의 재능이 워낙 뛰어나다보니 데릴라 리틀팬더를 사용해서 게임을 진행할 필요가 전혀 없었던 것이다.

결국 엔딩에 도달할 때까지 데릴라라는 캐릭터가 한 일이라곤 지미를 따라다니는 것뿐이었다. 이 게임에는 폭력을 사용하는 경우가 단 한번도 없다. 폭력보다는 머리를 써서 주어진 상황을 지혜롭게 헤쳐나가길 바라고 있다. 이런 상황에서 폭력을 주무기로 하는 데릴라는 완전히 소외당했던 것이다.

경찰서에서

처음 시작하면 거리 가운데 신문자판기와 여러가지 잡동사니들가 보인다. 주변의 물건을 사용해 봐도 모두 소용없다. 유일하게 이용가치가 있는 것은 자판기 속의 신문뿐이다. 과연 누가 이 신문을 꺼내야 할 것인가? 용감하게 데릴라를 시켜 자판기를 박살내고서 신문을 꺼내면 신문은 볼 수 있겠지만 무지막지하게 점수가 깍여서 처음부터 마이너스 점수를 가지고 돌아다니는 신세가 되고 만다.

점수에 관심없는 유저라면 과격한 데릴라를 이용해서 신문을 탈취하고 신사적으로 플레이하고픈 유저는 멋진 포즈로 신문을 꺼내는 지미에게 이 일을 맡겨보자.

인벤토리에 저장된 신문을 선택한 후 SEARCH에 클릭하자.(이것이 현재 가지고 있는 아이템을 조사하는 기능인데 지금부터 얻게 되는 모든 아이템은 이와 같은 방법으로 조사해야 한다) 그러면 신문 안에 주요기사가 화면 가운데 나타난다. 기사 내용은 폭파 사고를 당한 보안관이 현재 지방 병원에 입원해 있고 이 사건과 관련된 증거물들이 경찰서 증거물 보관실에 보관됐다는 것이다.

현재 있는 거리에서 오른쪽으로 가면 경찰서가 보인다. 안으로 들어가면 열심히 근무를 하고 있는 경관이 보이는데 이 친구에게 말을 걸어봤자 별 소득도 없고 안으로 들어가는 일이 더 어려워질 뿐이다. 우선 시험적으로 책상 위에 있는 재털이를 쓰레기통 안으로 살짝 밀어보자. 그러면 쓰레기통안에 불이 나서 놀란 경찰관이 헐레벌떡 일어나 옆에 있는 소화기로 불을 끈다. 그리고 다시 태연하게 일을 보기 시작한다. 이 장면을 봤다면 뭔가 약간의 감이 잡히기 시작할 것이다. 책상 위에 있는 강력접착제를 집은 후 소화기가 있는 상자 입구에 잔뜩 바르자. 그리고 다시 재털이를 쓰레기통에 떨어뜨리면 불이 나고 그 경관은 소화기로 달려간다. 접착제 때문에 소화기 상자가 열리지 않으면 당황한 경찰관은 경찰서 밖으로 줄행랑을 치고 만다.

그리고 이 게임이 끝나는 순

간까지도 경찰서로 다신 돌아오지 않는다.

이젠 경찰관이 없어졌으므로 마음대로 안을 돌아다닐 수 있다. 왼쪽의 보안관실로 들어가 보안관의 책상 서랍을 뒤져보면 열쇠가 있다. 그리고 옆에 있는 두꺼비집을 열고 휴즈를 꺼내서 가진 다음 전원을 내린다. 전원이 꺼지면 바로 옆의 증거물 보관실로 들어가서 증거물을 모두 입수한다. 감시 카메라가 작동하더라도 어두워서 주인공들의 모습이 안보이므로 안심하고 물건을 가지고 나올 수 있다.

의도적으로 불을 내서 경찰관을 게임계에서 영원히 추방해 버리자

릭의 전자상회

경찰서를 나와 바로 우측에 릭의 전자상회(Rick's Electr-onics)가 있다. 이곳이 바로 위더스가 폭탄을 만드는데 필요한 물건을 샀던 곳이다. 뭐, 그 유명한 열쇠따기의 명수 지미가 있는 이상 안으로 들어가는데 전혀 문제될 것이 없겠지만 만약 지미의 도움을 얻지 않으려면 문밖의 건물을 관찰해서 약간 헐렁거리는 벽돌을 하나 빼낸 후 이것으로 유리를 깨고 안으로 침입할 수도 있다. 안으로 들어가 고객 화일과 사방에 널려있는 자동 응답기용 테입을 수거한다. 이 테입을 응답기에 넣고 사용해 보면 4번째 테입에서 주인에게 협박을 하는 내용을 발견할 수 있다. 이제 가장 중요한 전선 절단기(Wire Cutter)를 입수하고 나오자.

여기서 가장 중요한 것은 절단기를 입수하는 것이다

소포 전달 서비스

왼쪽으로 계속 가면 소포 전달 서비스(Messanger Service) 가게에 들어갈 수 있다. 위층으로 들어가는 일도 만만치 않다. 만약 다른 캐릭터였다면 바로 옆집인 체육관의 창문을 통해 이곳으로 와야겠지만 지미에게는 몰래 살금살금 가기(Sneak)라는 특수 기술이 있다. 이 기술을 사용해서 위층을 감쪽 같이 올라갈 수 있다.

올라가 보면 안쪽 내부가 컴컴해서 잘 보이지 않는데 두꺼비집을 열어보면 3번째 퓨즈가 끊어져 있는 것을 알 수 있다. 아까 경찰서에서 가져온 퓨즈를 끊어진 것과 갈아끼우고 안으로 들어간다. 이곳에는 여러가지 락커룸이 즐비한데 가장 중요한 것은 위더스가 사용했던 락커이다. 이곳을 뒤져보면 작업복이 하나 나온다. 자세히 조사해 보면 조그만 열쇠가 있는데 이것을 가진 후 주변를 뒤져보면 쓰레기 통과 장갑, 알루미늄 호일을 가질 수 있다. 그러나 이것들은 최소한 지미와 데릴라가 플레이하는 내용에서는 전혀 필요없는 물건들이다.

이곳에서 지미가 모든 일을 끝내면 바로 옆집인 체육관에는 아예 들어갈 필요조차 없다.

퓨즈를 갈아 끼우고 불을 켠다

인공 지능 빌딩

왼쪽으로 더 가면 병원이 나오는데 당장은 이 안에 들어가봤자 할 일이 없다. 이곳을 철통같이 지키고 있는 경찰들에게 아무리 헛소리를 해봤자 전혀 통하질 않는다. 이곳을 빠져나와 계속해서 오른쪽으로 가면 인공 지능 빌딩에 도달한다. 이미 밤은 깊고 문을 닫은 후이기 때문에 벨을 눌러도 문전 박대를 받고 만다. 이곳을 나와 바로 오른쪽의 빌딩 뒤편으로 가면 쓰레기차가 보이는데 이곳을 뒤져 보면 버린 컴퓨터 케이스 박스가 있다.

이을 가지고 다시 정문으로 가면 바보같은 수위는 정말 컴퓨터가 들어있는 박스인 줄 알고 안으로 들어보낸다. 안으로 들어가면 바로 리셉션룸이 있는데 이곳의 복사기를 뒤져보면 복사하다 남은 조그만 메모지가 남아있다. 내용을 보면 전 사원들에게 전에 일어났던 사건에 대해 함구령을 내린 것인데 명령을 내린 자는 테드 심프슨(Ted Simpson)이라는 부사장이다. 그리고 책상 위에 있는 비서 노트를 집어서 보면 이상한 암호가 씌여있는데 당장은 필요없지만 기억해둘 필요가 있다. 이제 이곳에서의 할 일은 없다. 바로 옆에 있는 보안실(Security Room)로 가자. 이곳에는 비디오가 3개 널려있는데 이중에 필요한 것은 3번째 비디오이다. 이 테입들을 확인해 보면 세번째 비디오에 테드 심프슨이라는 친구가 자신의 금고를 열고 있는 모습을 볼 수 있다. 이번엔 이것을 가지고 테드 심프슨의 사무실로 간다.

우선 책상 위에 놓여있는 리모콘을 집은 후 벽에 붙어있는 연기 감지 장치의 문을 열고 그 안에 있는 배터리를 꺼내 리모콘에 넣는다.

리모콘이 준비됐으면 책상 위에 붙어있는 붉은 단추를 눌러 비밀장치를 작동시키자. 이곳에는 비디오에서 봤던 것처럼 비밀금고가 숨겨져 있는데 이 금고를 열기 위해서는 테드 심프슨 본인의 목소리가 필요하다. 아까 얻었던 3번째 비디오를 비디오 플레이어에 넣은 후 리모콘으로 작동시킨다.

테이프가 돌아가면서 녹화된 심프슨의 목소리가 흘러나오고 잠겨졌던 금고가 열리게 된다.

금고 안에는 회사 내에 폭탄에 관련된 물건을 도난당했던 날의 비디오가 숨겨져 있는데 그 비디오를 통해 범행에 사용된 자동차를 확인할 수 있다.

비디오를 보면서 금고를 여는 법을 알아낸다

비디오 테입을 사용해 금고문을 연다

RV 주차장

비디오를 확인하면 릭의 전자 상회 바로 밑에 주차장으로 통하는 길이 하나 생기는데 이곳에 가보면 비디오에서 봤던 범행에 쓰인 자동차를 볼 수 있다. 지미의 기술만 믿고 차문을 따고 안으로 들어가려고 하면 자석감지장치에 의해 작동한다. 우선 사물 보관소(American Temporary Storage)에 가서 자켓 안에서 얻은 열쇠를 제시하면 위더스가 맡겨놨던 모든 소지품을 얻을 수 있다. 이 안에는 자동차를 움직일 수 있는 카드도 들어 있다.

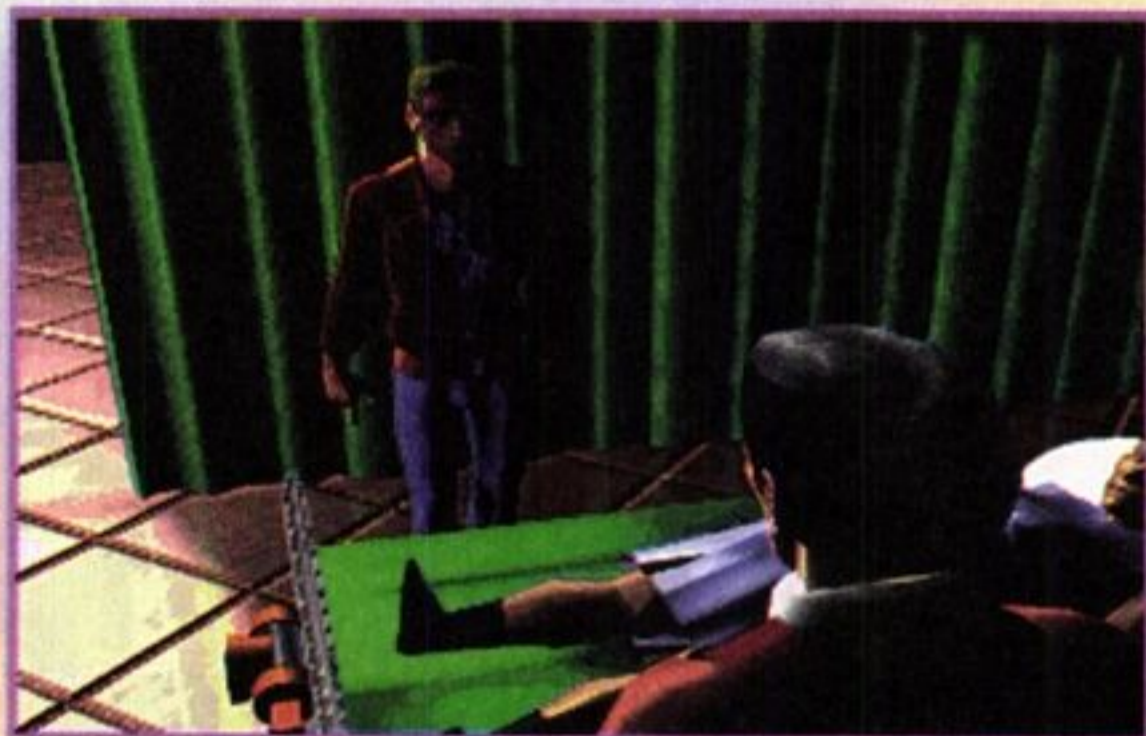
자동차를 이용하면 시내 외에도 묘지(Cemetary)와 인공 지능 무기공장(AI Weapon Plant)에 갈 수 있는데 이곳에 가도 당장은 할일이 없다.

보관소에 얻은 물건 중에는 위더스가 기록한 일기장 비슷한 것이 있는데 그곳에는 오늘밤 병원에 침입해 보안관을 살해하겠다는 내용이 적혀있다. 이 일을 막기 위해서 빨리 시내 가장 왼쪽에 있는 병원으로 달려가자.

열쇠를 준 후 원하는 물건을 받는다

병원에 들어서는 순간부터 비주얼이 이어지는데 제때 도착한 플레이어에 의해 위더스의 범행은 저지당한다. 그런 와중에도 자신의 행동이 정당하다고 주장하는 위더스의 얘기 속에서 뭔가 잘못됐다는 것을 느낄 수 있다. 이때 정신을 차린 보안관이 인공 지능 회사에 연락을 받고 그곳에 간 이후로 기억이 없다고 말한다.

분위기를 보건데 그는 그들에 의해 꼭두각시처럼 행동한 것이 확실하다.

여기서 보안관이 레벨4의 카드를 주는데 이 카드는 인공 지능 무기공장에서 필요한 물건이다.

일단 병원 안에서 벌어질뻔한 살인 사건을 막는다

인공 지능 무기공장

차를 타고 인공 지능 무기공장에 가보면 모든 곳이 철조망으로 둘러싸여 있고 고압전류가 흐르고 있다. 무식한 방법으론 안으로 들어갈 수 없으므로 먼저 공장주위를 둘러보자. 숲속 근처에 큰 나무가지 하나가 바닥에 떨어져 있는데 이 나무를 가지고 도로로 나가자.

도로에는 공장 안으로 들어가는 트럭들이 있는데 트럭이 지나가는 자리에 나무를 놔두면 운전수가 나무를 치우기 위해 차에서 내린다. 이때 몰래 차안에 들어가면 무사히 공장 안으로 들어갈 수 있다.

안으로 들어간 후 가장 먼저 창고(Loading Bay)로 가서 그 안에 있는 두꺼비집을 열고 전원을 연결시킨다. 전원을 연결시키고 근처에 있는 톱을 가진 후 밖으로 나오면 위쪽으로 올라가는 엉터리 엘리베이터(Caffolding)을 탈 수 있는데 이것을 타고 레벨 4의 카드를 사용할 수 있는 장소로 갈 수 있다. 이 카드를 사용해서 왼쪽의 막힌 방안으로 들어갈 수 있는데 이곳에는 엘리베이터가 있고 이 엘리베이터를 움직일 수 있는 계기판이 바로 옆에 있다. 이 계기판을 작동시키려면 암호가 필요한데 그 암호가 바로 비서가 남겨 놓은 메모에 적힌 〔2112〕이다.

암호가 제대로 입력되면 지하로 내려갈 수 있는데 너무 서둘러서 진행하지 말자. 주위를 둘러보면 잘 보이지 않는 전선으로 만들어진 함정이 있다. 전에 얻은 절단기를 사용해서 조심스럽게 전선을 절단한 후에 안으로 들어간다. 안에는 보안관의 말대로 사람들의 정신을 제압하는 모든 장비가 갖추어져 있다. 그 바로 앞에 노란색 메모지가 놓여있는데 그안에는 보안관 외에도 정신을 조종당하고 있는 4

카드를 사용해서 차를 이용할 수 있다

나무를 길거리에 버려서 공장 안으로 침입할 수 있는 기회를 만든다

무사히 안으로 침입했다

명의 사람들의 명단이 있다.

명단을 확인한 후 톱을 주위의 장비 근처에서 사용하면 말채나무(Dogwood)가지를 얻을 수 있다.

절단기를 사용해서 함정을 제거한다

신원파악

인공 지능 회사에 의해 조종당하고 있는 사람들의 신원을 확인하기 위해서는 차 안의 데이터베이스를 사용해야 한다.

에디 휴스턴(Eddie Houston)

도그우드(Dogwood) 드라이브 332번가에 살고 있다. 아마추어 뱀파이어 헌터인 그는 인공 지능 회사의 일을 봐주고 있는 사립탐정이다. 릭의 전자상회에도 그의 목소리가 녹음된 테이프가 있다.

데니스 스터링(Dennis Sterling)

인공 지능 회사의 보안을 담당하고 있는 책임자이다.

과거 정부를 위해 일하던 정보원이었다. 중화기를 자유자재로 다룰 수 있고 폭탄 전문가로 통하고 있다. 현재 도그우드 324가에 살고 있다.

소우벅(Sawbuck)

그에 관한 정보는 카버(Carver)라는 사람이 알고 있다. 카버는 현재 6번가에서 바를 운영하고 있다.

베로니카 코튼(Veronica Cotton)

블랙매직을 사용하는 이 여성은 처음에는 뷰로13과도 관계를 맺고 있었던 인물이다. 현재는 종적을 감춘 채 두문불출하고 있다.

메모지에 적힌 이름을 확인한다

에디 휴스톤의 집

차를 타면 새로이 교외(Suburb)로 갈 수 있는데 이곳으로 가서 왼쪽(Dogwood Drive)에 있는 집을 확인해 보면 332번지, 즉 에디 휴스톤의 집이다.

완전히 거지 소굴과도 같은 집안에서 여러가지 물건들을 선별한 후 가져야 한다. 우선 지미의 능력을 빌려 가볍게 집안으로 들어가서 스포츠 백을 집은 후 안을 들여다보면 뱀파이어를 잡는데 필요한 여러가지 장비가 들어있다. 장비는 삽, 마늘, 나무못 등인데 삽은 나중에 쓸모가 있다.

부엌 안으로 들어가면 별로 눈에 띄는 것이 없어서 그냥 나가기 쉽지만 열려진 문 뒤쪽에 쓰레기통이 감춰져 있다.

문을 닫고 쓰레기통을 뒤져보면 조그만 메모와 함께 라이브 콘서트 티켓이 발견된다.

메모 안에는 인공 지능 회사에서 에디 휴스톤에게 마이크 앤드 나이트 스토커즈(Mike and Night Stalkers)라는 그룹의 행동을 잘 감시해 달라는 내용이 적혀 있는데 아마도 에디는 이 일을 해결하기 위해 밖으로 나가고 집안에 없는 것 같다.

지미의 행동 하나하나는 한마디로 예술 그 자체이다

쓰레기통을 뒤지면 티켓이 나온다

데니스 스터링의 집

에디의 집 바로 옆집이 바로 데니스의 집이다. 에디의 집과는 대조적으로 대단히 정리가 잘되어 있고 값비싼 물건으로 가득차 있다. 우선 집안의 전화기를 사용해서 녹음 내용을 들어보자. 테드 심프슨으로부터 걸려온 전화가 있는데 주인공들에 관한 이야기이다. 그들을 만나면 더 이상 의심을 하지 않도록 만들라는데... 뭔가 음모가 진행되고 있는 것같다. 밖에는 잠겨있지만 안에서는 쉽게 들어갈 수 있는 차고로 들어가 찬장 안의 내용물을 모두 살펴보자. 거기에 제인이라는 사람이 만든 폭탄 전문서적과 휴대용 라디오가 있는데 둘다 갖는다. 휴대용 라디오를 사용하기 위해선 키보드 B를 누르면 되는데 이때부터 사운드카드에서 만들어내는 음이 아니라 CD에 수록된 음악이 흘러나온다. 차고 외에도 침실 안으로 들어갈 수 있지만 거기에 들어가봤자 별 도움은 되지 않고 휘황찬란한 가구들에 기만 죽을 뿐이니 빨리 이곳을 빠져나오자.

도서관

데니스집 옆으로 가면 도서관 뒷건물이 보이는데 이곳에 붉은 차가 주차해 있다.

차의 뒷트렁크를 열어보면 크로우 바(Crow Bar)와 전등이 나오지만 이 아이템들은 전 게임을 통틀어 별로 이용할데가 없다.

도서관 입구에 도착하면 책을 회수하는 박스가 있는데 지미의 필살기로 그안의 내용을 확인한다. 그안에는 고등학교 교사인 워너(Warner)양이 반환한 책이 있는데 책을 확인하면 그안에서

편지를 확인할 수 있다. 편지 내용은 학생들의 교육에 필요한 책을 좀더 구해달라고 한다. 그 내용에 대해 확실히 알아보기 위해 학교로 가보자. 학교는 모두 문이 잠겨져 있지만 지미가 있다면... 안으로 들어가 보면 선생의 편지가 있는데 거기에는 필요로 하는 책의 내용이 적혀 있다. 저자는 프랭크 젬백(Frank Gemback)이라는 사람이며 괴물들에 관한 마법을 사용하는 책이다. 이 책을 찾기 위해 도서관으로 돌아와 컴퓨터를 이용해(demon이라고 입력) 책이 있는 위치를 확인해 보면 C204이다.

이 책이 있는 위치는 지하실 쪽인데 그곳으로 가보면 이미 대여가 된 후이다. 이 책을 갖기 위해서는 에디 휴스톤의 집 오른쪽으로 가야 한다. 거기에는 주인공들이 원하는 책의 저자인 프랭크 젬백의 아들이 살고 있다. 집안으로 들어가 잘 살펴보면 문제의 책을 발견할 수 있다. 이책 또한 당장은 사용할 수 없으므로 그냥 인벤토리 안에 넣어두고 왼쪽으로 이동하자.

약초 상점

이동해서 가다보면 카버(Carver)가 운영하고 있는 바에 도착한다. 그안에 있는 사람들로부터 소우벅에 대한 행적을 조사해도 아무런 소득이 없다. 특히 바텐더는 말끝을 흐리기 때문에 혹시나 하고 계속해서 여러 방법으로 질문을 해보지만 그에게서는 아무것도 얻어낼 수 없다.

또 옆으로 이동하면 약초 상점이 나오는데 지미의 능력을 이용한다면 그곳의 모든 아이템들을 다 집을 수 있겠지만 필요한 것은 오직 부적(Amulet)뿐이므로 그것만 갖도록 하자. 이 부적을 집는 순간 부적 한가운데에 이상한 여인이 나타나 대화를 하게 된다. 그녀와 대화를 할 때 3번째에 있는 말을 선택하면 그녀가 있는 장소로 찾아갈 수 있는 기회가 주어지는데 그녀의 말대로 밖에 나가보면 엘모(Elmo)라는 고양이가 길을 인도한다.

고양이를 따라 길을 가다보면 차가 주차된 장소까지 오게 되는데 그곳에 이상한 사나이가 어슬렁거리고 있다.

고양이는 계속해서 길을 가면서 묘지쪽으로 향하기 때문에 원칙적으로는 빨리 차를 타고 고양이가 가고 있는 묘지로 향해야겠지만 그렇게 했다간 유능한 요원 한명을 잃는 결과를 초래한다.

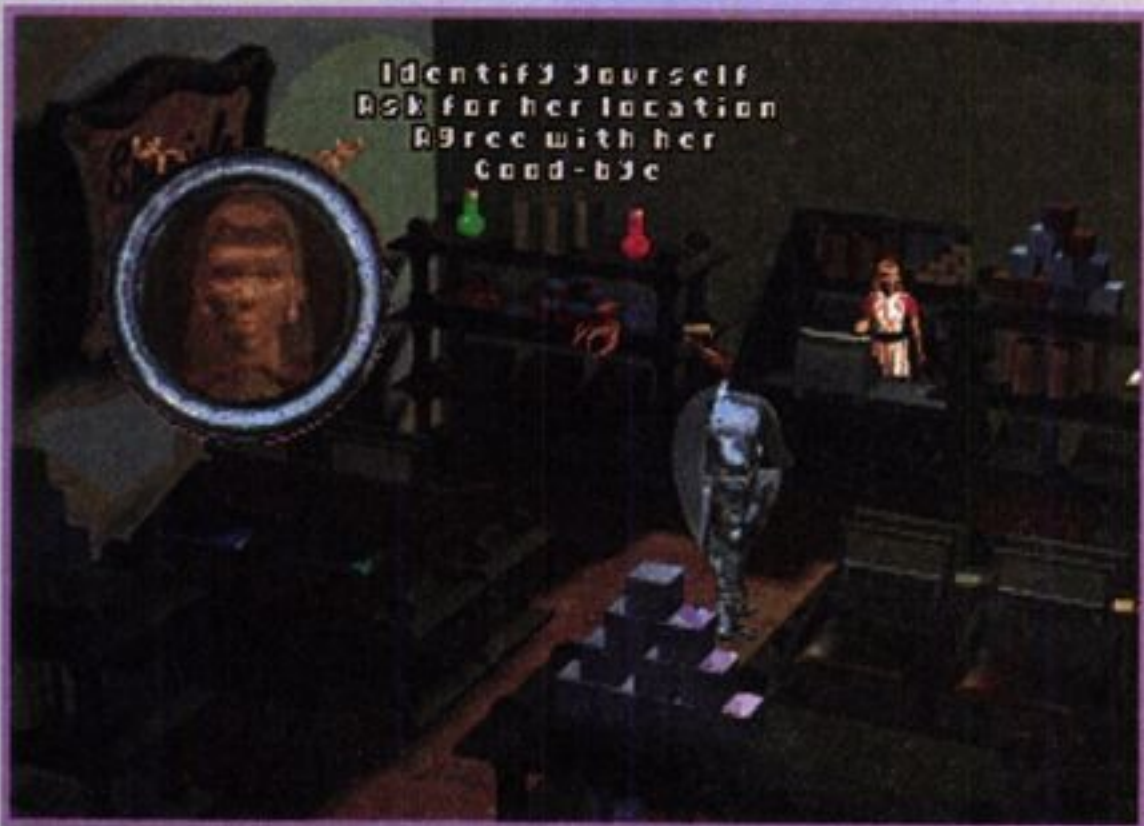
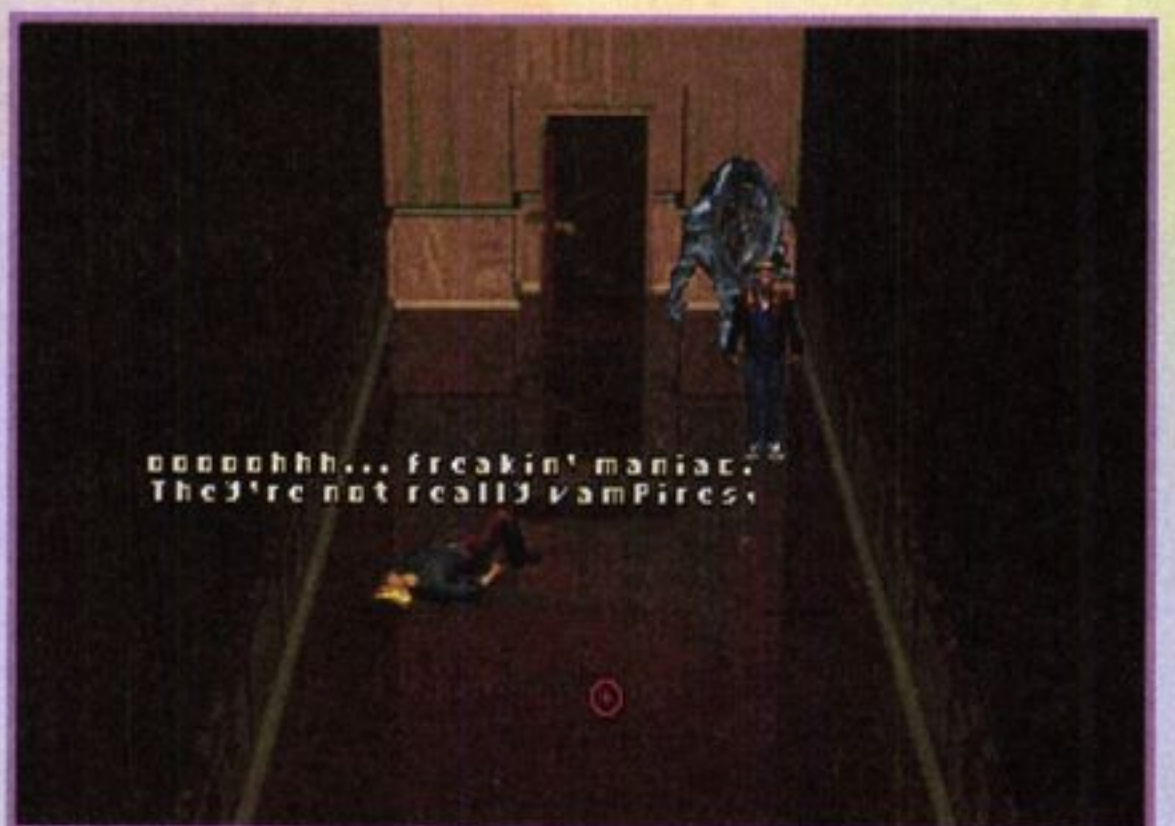
우선 주위에서 어슬렁거리던 친구에게 가서 다짜고짜 그를 붙잡는다. 왜냐하면 그는 다름 아닌 인공 지능의 노리개가 되버린 스터링이다. 그를 조종하고 있는 마이크로칩을 제거해 주면 정상인으로 돌아오면서 전에 차안에 폭탄을 설치한 기억이 있다며 조심하라고 한다. 그의 말대로 조심해서 차안을 조사하면 폭탄장치가 있다. 이를 절단기로 제거하면 차안으로 들어갈 수 있다. 차를 타고 묘지에 도착한 후 계속해서 고양이를 따라가면 산속의 이상한 오두막에 도착하는데 그안에는 베로니카 코튼이 기다리고 있다.

그녀의 마법에 의해 차가 있는 장소로 순간 이동하는데 그다지 큰 피해는 없다. 당장 그녀의 목뒤에 있는 마이크로 칩을 제거하는 것보다는 다른 사람들이 우선이므로 그녀에게 당하는 재미있는 비주얼을 구경하고 다시 교회쪽으로 가서 콘서트가 열리고 있는 곳으로 간다.

고양이를 따라가야 한다

이 여자의 블랙 매직은 대단하다

나이트 스토커즈의 콘서트장

콘서트장 입구에서 티켓을 사용해 당당히 안으로 들어가면 에디 휴스톤은 그의 자리에 오지 않았다. 다른 사람들에게 갖은 방법을 다 써서 질문을 하더라도 별다른 정보를 얻을 수 없다. 콘서트장을 나가 바로 옆에 있는 분장실안에 들어가면 중앙 정면에 관이 보인다. 관뚜껑을 열어보면 그안에는 마늘 한조각과 그룹 전원들에게 주차장에 와서 만나자는 메모가 있는데 아마도 그는 이들을 뱀파이어로 생각하는 것같다. 밴드 멤버들

부적을 사용하면 한 여자가 나타난다

쓰러져 있는 사람을 발견한다

이 에디에게 피해를 당하기 전에 서둘러 밖으로 나가보면 이미 한사람이 바닥이 쓰러져 있다. 그를 돌봐줄 겨를도 없이 주차장쪽으로 가보면 아무도 없는 것같지만 버스 뒤쪽 트렁크에 숨어있는 에디를 발견할 수 있다. 그에게 다가가 마이크로 칩을 제거해주면 어벙벙한 표정으로 서있다가 거리 저편으로 사라진다.

트렁크에 숨어 있는 에디를 발견할 수 있다

소우벅의 출현

콘서트 바로 옆으로 가보면 거의 폐허가 되버린 지저분한 골목에 도착하는데 벽 한가운데에 있는 포스터를 떼어보면 그곳에 커다란 구멍이 나있고 갱단 입구로 가는 길이 있다.

안으로 들어가면 갱단 한명이 얼떨결에 헛소리를 해대지만 그에게서도 소우버의 행방을 찾을 수가 없다.

이 녀석의 존재는 아예 무시하고 상대를 순식간에 혼수상태로 몰아넣는 Depressant라는 약과 혼수상태에 있는 사람을 순식간에 재정신으로 돌려놓는 Stimulant라는 약을 줍는다.

다시 카버가 운영하는 바에 가보면 소우벅이 나타나서 여자를 인질로 잡고 난동을 벌이는데 그게 조금씩 다가가면 그는 공중을 향해 공포탄을 쏘기 시작한다.

그가 공포탄을 쏘는 것을 무시하면서 계속 다가가면 6발의 총알을 다 사용한 그가 지하실로 달아난다. 재빨리 그를 따라가 그에게서 마이크로 제거하면 이제 남은 사람은 베로니카 코튼뿐이다.

구멍 안에 갱단의 소굴이 있다

총을 들고 대항하는 소우벅. 그러나 무시해도 관계없다

마이크로 칩을 제거했다

묘지

이젠 아까 당한 적이 있는 베로니카에게 갈 차례이다.

베로니카의 집으로 가기 전에 교회에 들르자. 교회 안에는 별로 가질게 없지만 목사의 방안에 있는 십자가와 방바닥에 감춰져 있는 붉은 책을 얻을 수 있다.

베로니카를 이길 수 있는 방법은 한가지뿐인데 그것은 부적(Amulet)을 착용하지 않은 채 가는 것이다. 길거리에서 부적을 버리거나 부적을 상대편 동료에게 준 후 혼자서 방안으로 들어가면 베로니카는 그녀의 막강한 마법의 힘을 사용하지 못한다. 이때 재빨리 그녀에게서 마이크로 칩을 제거하자.

모든 일을 끝내고 묘지쪽으로 내려오면 스텔렉스라는 유령이 나타나서 주인공 일행을 가로막는다. 유령에는 십자가가 취약이다! 이들을 물리치고 전에 프랭크 젬백의 집에서 얻은 책의 내용을 확인한다.

"먼저 말채나무(Dogwood)를 사용해서 동그란 디스크를 만들라. 그리고 살인자의 손가락을 순결한 자의 피속에 담근 후 손가락에 묻은 피로 악마의 이름을 디스크에 새겨라.

성공하면 하늘의 푸른 섬광이 잠시 동안 나타날 것이다. 그리고 이 디스크를 사용하여 악마를 봉인할 수 있으리라."

유령에게 십자가를 사용한다

악마의 봉인

책에 나온 말대로 인벤토리에 있는 나무톱을 말채나무에 사용하면 동그란 디스크가 만들어진다. 그리고 살인자의 손을 얻기 위해 아까 유령이 나타났던 묘지 바로 뒤쪽으로 가서 삽(Shovel)을 사용하면 무덤을 팔 수 있다. 그 무덤 안에는 왕년에 수많은 살인을 저지르다 죽은 사람이 들어있는데 그의 손가락 뼈를 얻은 후 목사가 있는 교회 안으로 간다.

교회 안을 통해 부엌으로 가보면 목사가 실수로 손을 베서 떨어진 그의 피가 싱크대 위에 번져 있다. 손가락 뼈를 피에 묻힌 후 그것을 디스크에 사용하면 모든 준비는 끝난 셈이다. 묘지 바로 왼쪽에 사당이 모셔져 있는데 가장 뒷편에 있는 사당을 살펴보면 문이 열려 있다.

안으로 들어가면 모든 관들이 박살나 있고 시체들도 없어졌다. 처음 시작하는 곳을 중심으로 해서 위로 2번 이동한 후 오른쪽으로 이동하자.

별다른 것이 없어보이지만 중간에서 바로 밑으로 이동하면

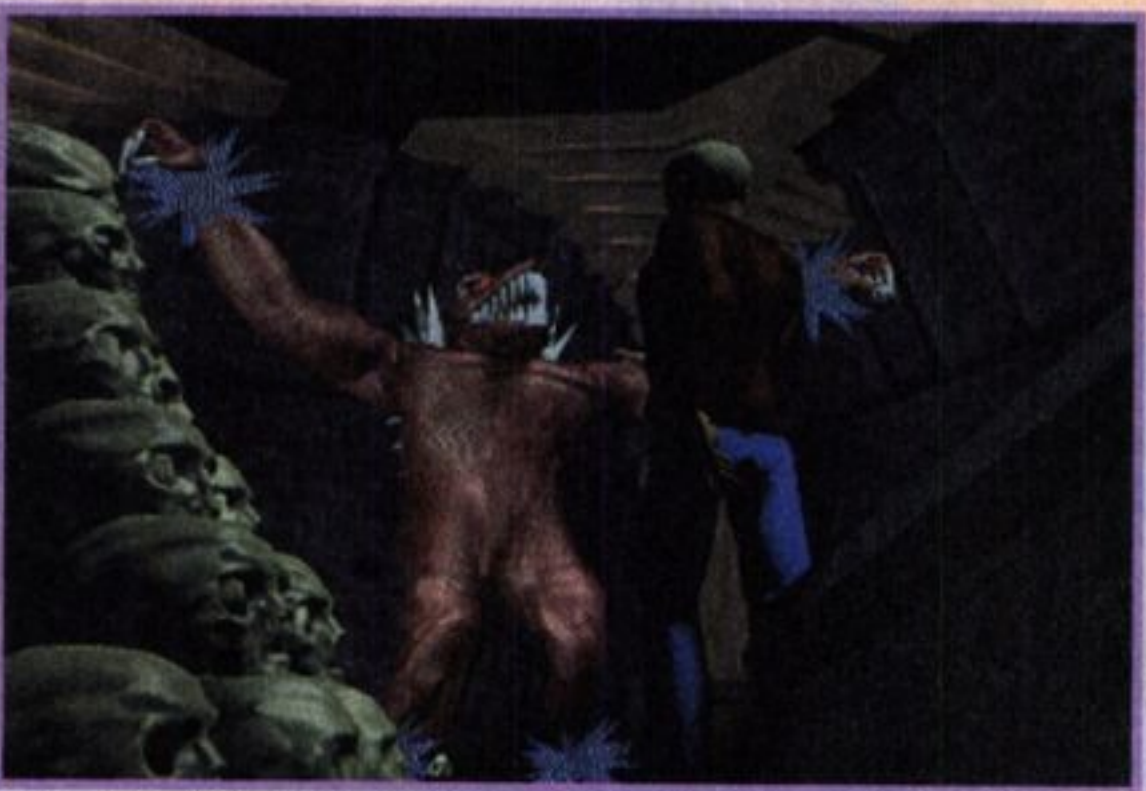
보이지 않던 벽면 저편에서 악마가 나타난다. 이미 그를 물리칠 디스크가 준비되어 있으니 두려울게 하나도 없다. 다가오던 악마는 디스크에 봉인되버리고 인공 지능 무기공장의 레벨6으로 갈 수 있는 키를 얻을 수 있다. 만약 디스크를 준비하지 않은 채 안으로 들어가면 비주얼 화면이 바뀌는데 미리 세이브를 하고 그냥 한번 가보는 것도 재미있을 것이다.(그러나 마음의 준비를 단단히 해야 할 것이다!)

사당 안으로 들어간다

벽에도 길이 있다

무덤을 파서 뼈를 얻는다

디스크에 피를 묻힌다

디스크에서 빛이 난다

악마를 봉인했다!

또다시 무기공장으로

무기공장으로 가서 전에는 갈 수 없었던 오른쪽의 레벨6으로 가서 키를 사용한다. 안으로 가보면 입구를 지키는 경비가 잠시 자리를 비우는데 이때가 절호의 기회이다. 상대를 혼수상태로 빠뜨릴수 있는 Depressant를 경비의 컵안에 몰래 넣어놓은 후 밖에 나갔다가 다시 들어오면 세상모르고 자고 있는 경비를 볼 수 있다. 그의 몸을 뒤져 레벨7로 갈 수 있는 카드를 구해가지고 안으로 들어가면 그곳에는 약물과다복용으로 쓰러져 있는 프로그래머를 볼 수 있다. 그에게 Stimulant를 사용해서 정신을 차리게 하면 테드 심프슨이 꾸미고 있던 음모를 말해준다. 그는 스텔렉스라는 사람과 같이 와서 바이러스 프로그램을 제작했는데 그것을 파괴해야 한다는 것이다. 그의 말에따라 EMP 장치가 있는 곳으로 가면 강력한 자력파장을 발생시키는 기구를 얻을 수 있다. 그곳에서 옆으로 더 진행하면 테드 심프슨의 사무실에 도달하는데 그곳의 동상을 움직이면 비밀문이 생긴다.

안에서는 음성인식을 이용해서 길을 지나가는 곳이 있는데 이런 기능을 모두 없애버리기 위해 아까 얻은 자력 차장 기구를 사용한다. 파장에 의해 기계는 고장이 나고 입구의 문이 닫혀버리지만 실망할 필요는 없다. 다시 EMP 장치가 있던 곳으로 가서 자력장치를 충전시킨 후 경비가 잠들어 있는 곳으로 간다. 경비 바로 밑부분에 엷은 노란색의 이상한 문이 있는데 이곳을 조사하면 숨겨진 문이 드러나면서 그안으로 들어갈 수 있다.

안에는 테드 심프슨이 쓰러져 있고 모든 바이러스 프로그램이 완벽하게 작동하고 있다. 이를 저지하기 위해 특수 장치 위로 올라가서 컴퓨터 바이러스의 세계로 들어간다. 그곳에는 전에 만난 적있는 스텔렉스라는 유령이 있는데 그는 이 시스템을 통해 영원히 컴퓨터 세계를 지배할 수 있는 강자가 됐다고 기뻐한다. 그동안 주인공의 시야에 자주 나타났던 테드 심프슨도 그의 하수인에 불과했고 마이크로 칩에 의해 조종되는 사람들도 이 바이러스 계획을 방해없이 실행시키기 위해 준비한 미끼에 지나지 않았던 것이다.

그를 물리치기 위해 아까 한번 사용한 바 있는 자력파장 발생장치를 사용하면 컴퓨터가 꼼짝못하는 상황이 벌어진다. 이때 메인 컴퓨터쪽으로 다가가 코드를 입력하면 바이러스는 사라지고 플레이어의 임무는 완벽하게 클리어한 것이다.

수위를 기절시키기 위해서는 약물이 필요하다

동상을 움직이고 안으로 들어간다

숨겨진 통로를 찾았다

자석파장을 이용해 모든 것을 초토화 시킨다

론머맨처럼 컴퓨터 안에서의 싸움이 벌어진다

여기서도 자석의 힘이 필요하다

적은 사라지고...

SFC 슈퍼 봄버맨3 버닝 히어로즈

SUPER BOMBERMAN 3

슈퍼컴보이 집중공략

★★ 챔프점수 9 ★★

슈퍼 봄버맨3

슈퍼컴보이						
현지 발매일	95/4/28	장르	액션	외국어 난이도	일본어 하
제작사	허드슨	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	8,900엔	기타		게임 난이도	A B C E F

중독성이 강한 게임으로 유명한 봄버맨. 또 다시 우리앞에 등장한 새로운 봄버맨 시리즈 『슈퍼 봄버맨 3』이 나왔다. 허드슨의 3번째 봄버맨으로서 슈~~퍼 파워 업하여 우리앞에 모습을 드러냈다!!!

더 이상 헤어날 수 없다!!

이번 시리즈 최대의 주목점은 바로 '루이'가 등장한다는 것.

루이는 PC 엔진의 『봄버맨 94』에서 최초로 등장한 시스템으로서 간단히 말하자면 봄버맨이 타고 싸우는 캥거루같은 동물이다. 그리고 루이는 각각 다른 5가지의 능력을 지녔다는데…

전작 『2』에서는 할 수 없었던 노멀 게임에서 2인용도 가능케 되었다. 또한 배틀게임에서는 5인 플레이가 가능해서 그동안 창고에서 썩고 있던 멀티탭도 십분 활용 가능하게 되었단 말씀. 어쨌든 이제 우리는 새로운 봄버맨의 세계에 빠져들 수 있게 됐다.

추가된 새로운 시스템!!

그중 하나 ===〉 봄버맨이 8명???

지금 까지의 『슈퍼 봄버맨』시리즈에서는 배틀모드에서 대전했던 캐릭터의 특징같은 것은 없었다. 그러나 이번의 3탄에서는 틀리다. 등장하는 8인의 캐릭터가 각각의 개성을 가지고 있는 것이다.

결국 컴퓨터와의 대전에서는 각각의 캐릭터마다 공격 특성을 머리에 넣고 게임에 임하지 않으면 당신에게 기다리는 것은 '패배'라는 비참한 단어뿐이라는 소리다!(핫!핫!핫!) 왜냐? 지금까지의 봄버 시리즈에서 컴퓨터 플레이어가 가장 강하기 때문이다.

봄버맨
정의감이 강하고 패배라는 단어를 싫어하는 우리의 주인공

봄버츈
침착냉정. 불필요한 움직임은 일체 하지 않는다. 일격필살의 봄버 공격의 달인

멕시칸 봄버
리듬에 몸을 실어 움직이는 레게맨(흐~~ 김건모인가?) 실은 지성파이다

봄버키드
햄버거를 가장 좋아하는 속사의 명인. 어쨌든 멋진 놈이다

봄버코사크
노력파로서 러시아의 민속춤 코사크 댄스를 사랑하는 녀석이다

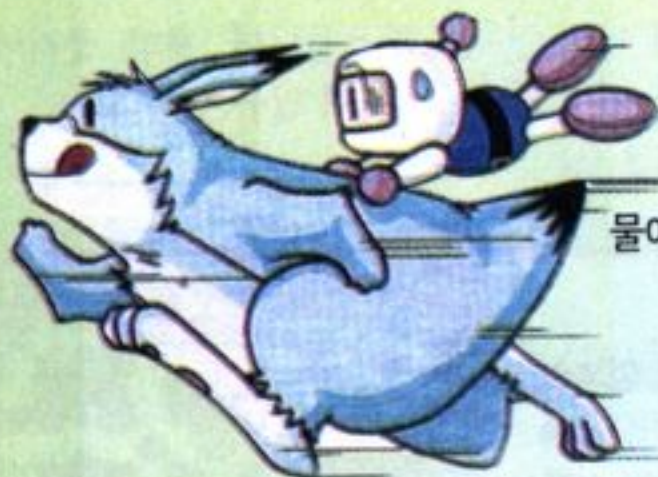
프리티 봄버
봄버의 홍일점. 색기를 무기로 계산적인 공격을 하는 것이 특징이다

메탈 봄버
헤비 메탈을 좋아하는 한마리의 늑대 같은 녀석. 단숨에 폭발적인 공격을 한다

봄버웃후
보기엔 무섭지만 마음은 따뜻한 대식가. 화면상의 모든 아이템을 먹어치우려 한다

그중 둘 ===〉 루이가 동료로 가담했다!!

이번 3탄에서의 보물이라 말할 수 있는 루이. 각각의 특징을 가진 루이를 사용하여 배틀 게임에서 활용하자!!

어느 특정한 루이만을 노리고 타는 것은 불가능하다고 말할 수 있다. 왜냐하면 블럭을 격파하고 나오는 루이는 알의 형태를 하고 등장하는데 이때 알 모양이 5마리 모두 동일하다. 그러므로 자신이 마음에 드는 루이를 타는 것은 운명에 맡기는 수 밖에 없다.

녹색 루이
맹렬한 스피드로 움직이는 루이. 멈추려면 장애물에 부딪히는 수 밖에 없다

파란 루이
폭탄을 발로 차서 벽이나 블럭 너머로 보내버릴 수 있다

노란 루이
가벼운 블럭을 앞으로 차버릴 수 있다.
단, 아이템이 전방에 있을 때는 아이템도 함께 사라진다

핑크 루이
블럭이나 폭탄, 적 캐릭터를 뛰어 넘을 수 있는 능력을 가졌다

갈색 루이
전진하는 방향으로 가지고 있는 모든 폭탄을 일렬로 놓을 수 있다.

그중 셋 ===〉진행하는 동시 플레이가 가능

『2』에서는 할 수 없었던 노멀 게임에서 협력 플레이가 『3』에서 다시 살아났다. 이번부터는 친구와 사이좋게 보스를 공략할 수 있게 됐다.

그중 넷 ===〉 물귀신까지 등장??

이번 봄버맨의 가장 재미있는 점은 바로 배틀 모드에서 죽은 캐릭터들이 훼방꾼으로 등장하여 물귀신 작전을 펼친다는 것이다. 죽은 캐릭터들은 필드 밖에서 폭탄을 던지며 자신의 원한을 달랠 기회를 가질 수 있게 된 것이다.

그중 다섯 ===〉 5인 플레이도 가능

PC엔진용에서만 가능했던 5인 동시 플레이가 이번 슈퍼컴보이용에서도 즐길 수 있게 됐다는 사실. 이젠 슈퍼컴보이에서도 치열한 아이템 쟁탈전이 벌어질 것같다.

노멀모드에서 승부를 내자!!

전작까지는 노멀모드에서 다음 스테이지로 넘어가면 앞 스테이지로는 갈 수 없었다.

그러나 이번에는 한 스테이지가 4개의 에어리어로 이루어져 있어서 실수로 잊은 아이템이 있을 때는 다시 그 곳으로 돌아가서 실수를 만회할 기회를 가지게 된다.

쉬운 스테이지부터 시작하여 모든 아이템을 얻으며 착실하게 클리어해 나가자. 또한 핵을 파괴하면 적이 전멸하는 시스템을

클리어 했던 스테이지로 돌아가 잊었던 아이템을 획득하자

채용했기 때문에 더 빠른 진행을 기대할 수 있다는 것 또한 『3』의 장점이다.

핵을 파괴하면 적은 전멸한다

게임을 진행해 나가는 테크닉

초반부

게임을 통과하는 동안에 가장 사망률이 높은 초반전. 먼저 소프트 블럭을 파괴하여 도망갈 길을 확보하고 시작하는 것이 중요하다. 단 적 캐릭터들이 주인공에게 몰려오지 않도록 해야 한다. 적에게 둘러 쌓여 버린다면 아무리 파워 업한다 해도 소용없는 것.

하지만 초기 배치가 항상 바뀌기 때문에 처음부터 불리하게 시작되는 수도 있는데 그 때는 적이 드나드는 길목에 폭탄을 배치하여 움직임을 봉쇄하자. 그래도 따라오면 폭약을 놓고 그 위에 서 있으면 적이 건드리지 못하므로 폭탄이 폭발하기 직전까지 기다렸다가 폭발 직전에 피하면 된다.

효율적으로 소프트 블럭을 파괴. 퇴로를 확보하자

도망갈 길이 없다면 폭탄을 놓고 가만히…

중반부

중반이 되면 움직일 수 있는 범위가 늘어나 몬스터에게 쫓겨서 죽기 보다는 자신의 부주의로 죽는 일이 많다. 그것을 피하기 위해서라도 이번에는 주인공이 적을 쫓는 방법을 쓰는 것이 효과적이다. 하지만 몬스터를 쫓는 것에 열중하다가 귀중한 아이템을 잃는 수도 있으니 신중하게 플레이해야 한다.

무리하게 폭탄을 놓으면 아이템을 잃는 수가 있다

적을 쫓아 죽이는 전법을 펼쳐라

후반부

후반전은 프로야구에서 말하는 소화전! 아이템이 충분하지 않기 때문에 아이템을 찾아가며 플레이해야 한다. 그리고 후반전에서 득점을 많이 하면 보너스의 기회가 생기기 때문에 될 수 있는 한 적을 전멸시켜가며 플레이하는 것이 좋다.

아이템이 필요할 때는 클리어 직전에 모든 블럭을 파괴하자

여러명의 적을 한꺼번에 물리치면 득점이 배가 된다

노멀모드 전용 아이템을 적극 활용하자

배틀 모드에서는 나오지 않는 노멀 모드 전용의 강력한 아이템들이 많이 있다. 이것들을 십분 활용한다면 게임 클리어의 길도 멀지 않을 듯하다.

리모콘

설치한 폭탄을 임의로 폭발시킬 수 있게 하는 아이템. 통로의 확보, 적의 퇴치 등 어느 상황에도 활용이 용이한 최강의 아이템이다. 특히 무적 시간이 있는 적을 퇴치할 때 비상한 위력을 보인다.

폭탄을 임의로 폭파시킬 수 있는 아이템. 이런 극단적인 상황도 연출할 수 있다

폭탄통과

설치한 폭탄을 통과할 수 있게 해주는 아이템. 이것만 있으면 폭탄에 막혀 죽는 일은 없다. 리모콘과 봄킥이 공격 위주인 반면 살아남는데 중점을 둔 아이템이다.

폭탄도 가볍게 통과한다

관통 폭탄

폭탄이 폭발할 때 생기는 화염 범위에 있는 모든 블럭을 파괴한다. 강력한 파워로 적을 섬멸시킬 수 있는 강력한 아이템이다.

파워 업한 폭탄에다 이 아이템을 사용하면 적을 한순간에 섬멸시킬 수 있다.

벽 통과

블럭을 통과해가며 이동할 수 있게 하는 아이템. 이것만 있으면 적에게 둘러 쌓이지 않는 한 죽을 일은 없다. 언제나 도망갈 길을 확보해 주는 중요한 아이템이므로 반드시 얻자.

벽을 통과한다

방화복

소방관 아저씨들이 입는 방화복으로 약 16초 동안 무적이 되어 화염속에서도 안전하게 된다.

펑! 펑! 펑! 기분 만점의 폭발 속에서도 안전! 그러나 적은 이 폭풍의 날카로운 이빨 앞에서 사라지고 만다

시계

16초간 적이 멈춘다. 재빨리 움직여 적들을 섬멸하자

윽, 몬스터들이 전멸후에 나오다니....

하트

1번의 목숨을 늘려주는 고마운 아이템. 게다가 무적시간이 몇초 더해주니 이 때를 이용하여 안전한 장소까지 도망치자. 단 목숨이 늘어났다고 해서 방심하면 안되겠죠?

루이와 이 아이템이 있으면 2번의 목숨이 늘어나는군!

보너스

봄버맨의 남은 수를 늘려주는 아이템. 득점을 많이 올려도 생긴다.

스테이지별 공략

이제까지 노멀 모드의 전반적인 공략법을 다루었다.

지금부터는 각 스테이지별 특색과 좀더 자세한 공략법을 보도록 하자

스테이지 1 : 모리모리스타

기본적으로 난이도가 낮은 스테이지로 봄버맨에 능통한 사람이라면 한번의 실수도 없이 보스까지 클리어할 수 있을 것이다. 단 에리어 3과 4에는 다리가 있는데 여기에는 폭탄을 놓을 수 없으니 실수하지 않도록 하자. 그리고 이 스테이지에서는 하트와 루이가 있으니 컨티뉴 후에 다시 찾아와 파워 회복의 발판으로 이용하자.

등장 몬스터들

그엘
폴짝폴짝 뛰어 다니며 폭풍을 피하는 얄미운 놈. 떨어지는 타이밍을 잘 맞춰 해치우자

드래곤
플라이 벽을 무시하고 날아다니는 적으로 좁은 공간에 강하다

트렌트
보통 벽으로 위장해 있다가 가까이 가면 모습을 드러낸다. 움직임이 느리기 때문에 가두기 쉽다

바스타 슬라임
빠른 움직임과 직선 이동이 특징이다. 보통 핵 뒤에 숨어 있으니 주의하자

프란트맨
직선을 중심으로 움직이기 때문에 동작을 읽기 쉽다. 후미를 쫓아서 퇴치하자

리저드맨
집요한 공격을 펼친다

▷▷▷ 에리어 1 ◁◁◁

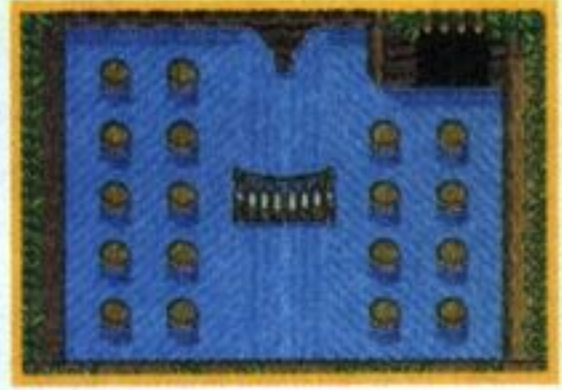
▷▷▷ 에리어 2 ◁◁◁

▷▷▷ 에리어 3-1 ◁◁◁

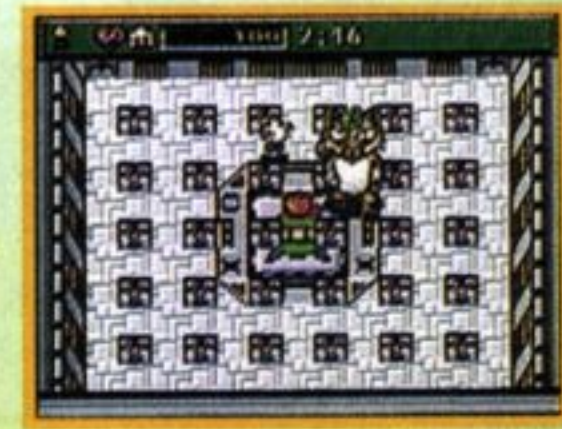
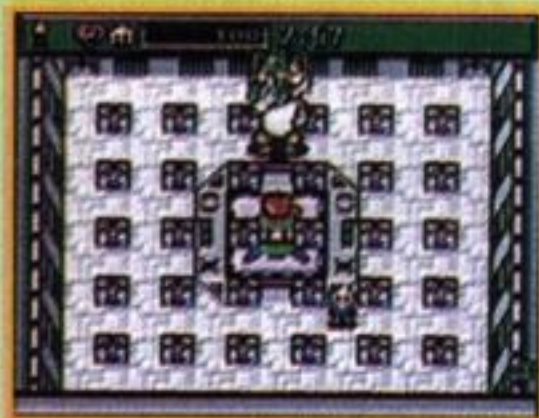
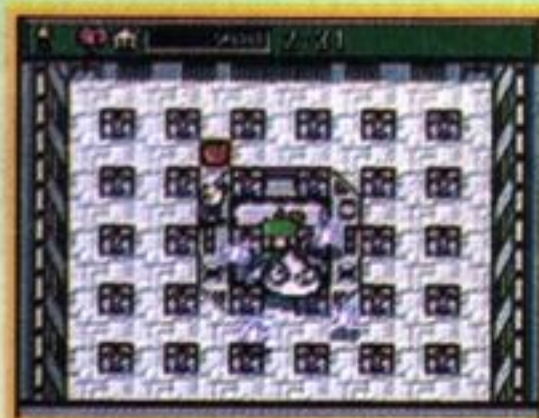
▷▷▷ 에리어 3-2 ◁◁◁

▷▷▷ 에리어 4-1 ◁◁◁

▷▷▷ 에리어 4-2 ◁◁◁

×1 ×1 ×1 ×1 ×1

보스 집중공략 바케론

봄버맨의 공격을 방해하는 잎사귀가 무기인 여우로 여우불꽃으로 변하여 봄버맨을 공격한다. 여우일 때는 눈앞의 폭탄을 발견하는 즉시 잎사귀를 폭탄 앞으로 던져 화염을 막는 얄미운 짓을 한다. 하지만 공략법은 있다. 잽싸게 바케론의 뒤로 가서 폭탄을 놓으면 막지 못하므로 이것을 잘 이용해 공격하자.

또 여우불꽃일 때는 가까이 다가오면 도망가고 멀어지면 폭탄을 설치하고 바케론을 기다리는 식으로 놈과 어느정도 거리를 유지해 가며 공격하는 것이 좋다.

봄버맨의 폭탄을 득점 사과나 루이의 움직임을 방해하는 거북이로 바꿔버린다

뒤로 돌아가서 폭탄을 설치하면서 반격을 준비하자

바케론의 접근은 될 수 있는대로 피하자.

스테이지 2 : 아치아치스타

화산만으로 이루어진 혹성을 배경으로 하는 스테이지. 폭탄을 빨리 폭파시켜버리는 몬스터와 함정이 등장하는 스테이지로 스테이지1 보다 직선적이고 도망갈 길도 많다.

열차 함정은 적을 물리치거나 핵을 부수는데 도움을 줄 수 있으므로 잘 이용하자. 그러나 아이템 등을 없애 버리므로 주의하지 않으면 무방비 상태로 보스와 싸우게 된다. 그리고 화면 끝에 있는 워프존에는 보이지는 않지만 2~3개의 블럭이 더 존재하여 그곳에 들어가면 봄버맨의 모습이 보이지 않게 된다. 하지만 적과 닿으면 죽게 되므로 가능한 한 들어가지 말자. 또 이 스테이지에서는 리모콘과 폭탄 통과 아이템이 있으므로 반드시 얻도록 하자.

화산 순간 순간 분화하여 주위의 캐릭터들을 없애 버린다. 분출되는 화산탄에 폭탄이 맞으면 폭발해 버리니 주의

▷▷▷에리어 1◁◁◁

×1 ×2 ×1

▷▷▷에리어 2-1◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 2-2◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 3-1◁◁◁

×1 ×1

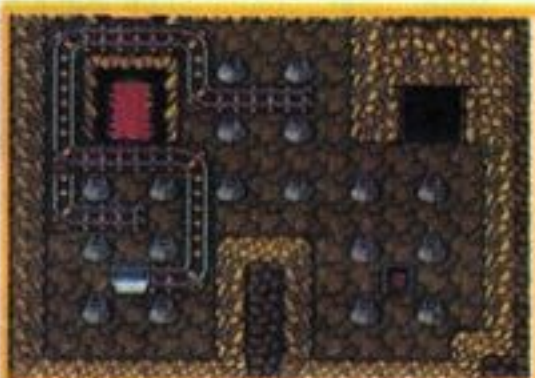
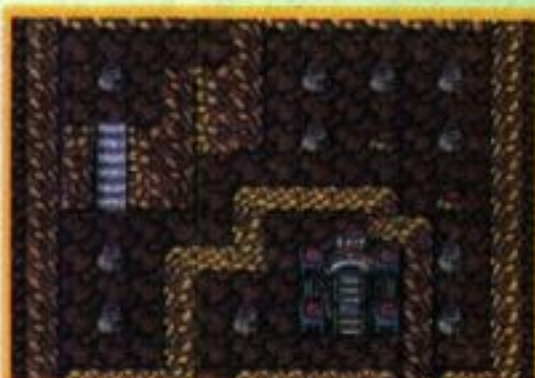
▷▷▷에리어 3-2◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 3-3◁◁◁

×1 ×2 ×1 ×1

▷▷▷에리어 4-1◁◁◁

×2 ×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 4-2◁◁◁

×1 ×1 ×1

등장 몬스터들

그레인
사방으로 불을 뿜어 공격하는 적으로 폭탄에 닿으면 폭발한다

보보
고속으로 회전하며 통로를 봉쇄한다

가신
설치해 놓은 폭탄을 먹어버리는 괴물. 폭탄을 먹을 때 다가가서 또 폭탄을 놓으면 간단히 퇴치할 수 있다

카메 스톤
아주 강력한 적으로 때때로 투명해져 무적상태가 되므로 퇴치하기가 힘들다. 무적이 끝나갈 때 추격하여 폭탄을 먹여주자

보스 집중공략 도간

폭탄을 전소시켜 버리는 능력을 가진 도간. 게다가 외벽을 날려 봄버맨의 움직임을 봉쇄하기도 한다. 그러므로 외벽에 닿지 않도록 거리를 유지해가며 공격하는 것이 유리하다. 도간을 공략하는데 가장 간단한 방법은 바로 파란루이를 이용하는 것이다.

화면 끝에서 파란루이를 사용해 폭탄을 차서 움직임을 멈추게 하는 공격이다. 만약 파란루이가 없다면 도간에게 화염이 닿을 정도의 거리에서 폭탄을 놓고 도망가는 방법을 쓰자.

화산과 같이 화산탄을 쏜다. 이 때 다가가서 공격하자

양팔을 발사해 봄버맨의 움직임을 봉쇄한다

화염을 뿜으며 봄버맨을 공격한다

스테이지 3 : 브글브글스타

물의 혹성이기 때문에 폭발을 유도하는 적은 없다. 하지만 모래속에 몸을 숨겨 폭풍을 피하는 놈이나 장애물을 던져 공격하는 적이 있기 때문에 쉽지만은 않을 것이다. 한마디로 난이도가 높아지고 있다는 것이다. 이 스테이지에서 가장 주의해야 할 곳은 에어리어4의 1. 시작부터 해류가 밀려와 봄버맨을 덮쳐 버리므로 만약 벽 통과 아이템이 있다면 적이 있는 곳으로 날려 버린다. 그러므로 통과할 수 없는 벽에 붙어 이동하는 것이 가장 중요하다. 그리고 에리어 2의 2에서는 파워글러브라는 강력한 아이템이 나오므로 반드시 취하고 가도록 하자.

으아악~ 해류에 떠밀린다

▷▷▷에리어 1◁◁◁

▷▷▷에리어 1-2◁◁◁

▷▷▷에리어 2◁◁◁

▷▷▷에리어 2-2◁◁◁

▷▷▷에리어 3◁◁◁

▷▷▷에리어 3-2◁◁◁

▷▷▷에리어 4◁◁◁

▷▷▷에리어 4-2◁◁◁

등장 몬스터들

피쉬맨
봄버맨을 쫓아다니며 종, 횡의 ;표가 맞으면 창을 던진다

론
소프트 블럭 폭탄 위로 고속으로 ;다니며 ;하는 강적

시~바론
폭탄을 보면 모래속으로 숨어들어 화염을 피하는 강적이다

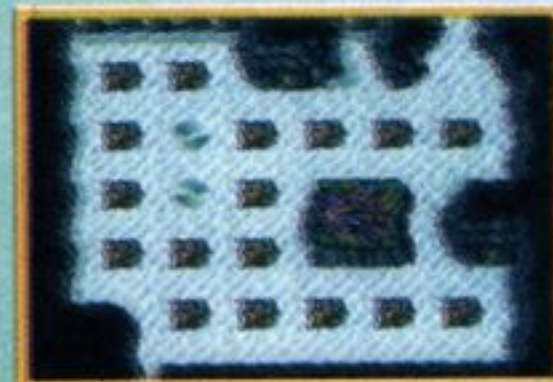
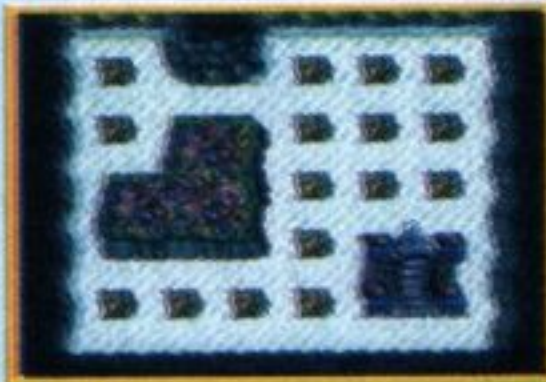
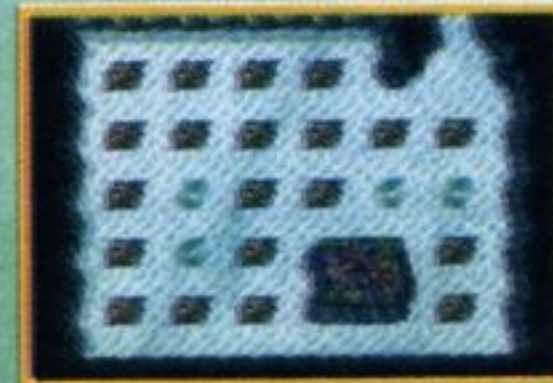
크라게달
사방으로 전기를 쏴대며 다가오는 적이다

인긴챠크

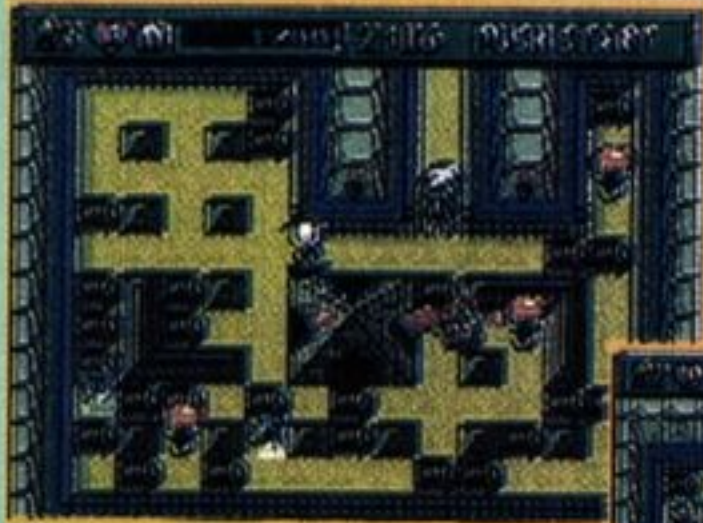
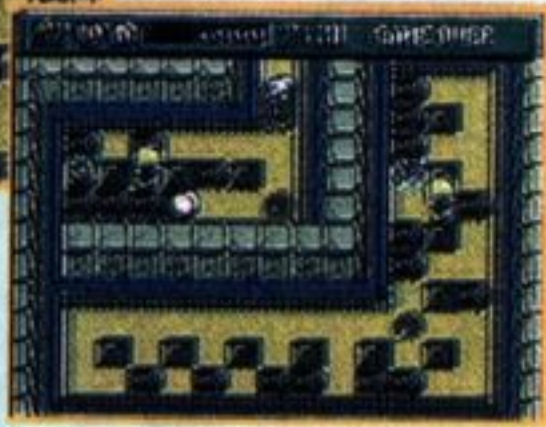
가까이 가면 몸을 늘려 공격하는 적으로 다가오면 재빨리 도망가자

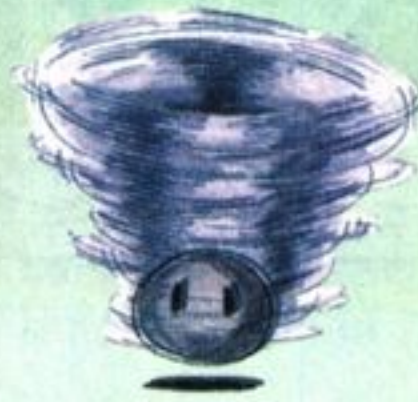
보스 집중공략 가메프크

모든 보스 가운데 가장 약체의 보스로 무기라곤 오로지 몸통 박치기뿐이다. 하지만 빠른 스피드로 쫓아오므로 롤라슈즈 아이템을 두개정도 가지고 있어야 한다. 가메는 이동중에는 무적이므로 멈출 때까지 피해 다니다가 멈추는 순간 집중공격을 가하자

비행중에는 무적이므로 열심히 피해다니자

머리를 내밀 때 폭탄을 설치하면 백발백중

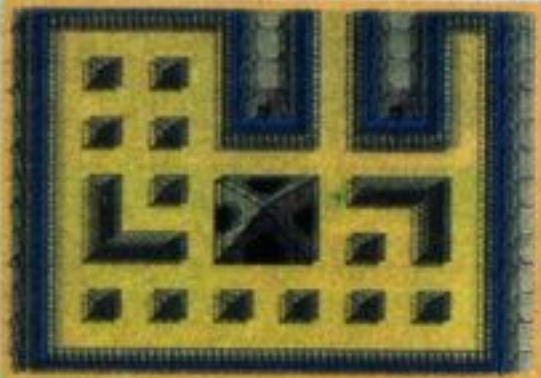
스테이지 4 : 사라사라스타

이 스테이지에서는 도망갈 길이 별로 없는 협소한 에리어가 많다. 게다가 장애물을 뛰어넘어 불을 쏘는 적도 있기 때문에 신경을 곤두세우지 않으면 안된다. 이 놈들만 없애버린다면 이번 스테이지는 클리어한 것이나 마찬가지이다. 그것을 도와줄 수 있는 것이 바로 에어리어 3에서 나오는 파워 글러브. 파아라의 불꽃이 닿지 않는 곳에서 폭탄을 던져 공격하자!

으아악!! 피라미드에서 갑자기 튀어나와 공격하는 함정이다!

개미지옥까지 있다니!!!! 이곳에 빠지면 다른 곳으로 워프된다

등장 몬스터들

허리케인
이 놈 주위에 있으면 빨려 들어가 버린다

만탕고
진행 방향으로 모자를 날리므로 주의

크로락
웅크리고 있으면 무적이 되므로 없애기 까다로운 놈이다

샌디
모래속에서 불쑥 튀어나와 공격한다.

파아라
주의해야 할 캐릭터로 블럭을 뛰어넘는 불꽃을 쏴 봄버맨을 위협한다

▷▷▷에리어 1◁◁◁

×1 ×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 1-2◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 2◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 2-2◁◁◁

×1 ×1

▷▷▷에리어 2-3◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 3◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 3-2◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 3-3◁◁◁

×1 ×2 ×1

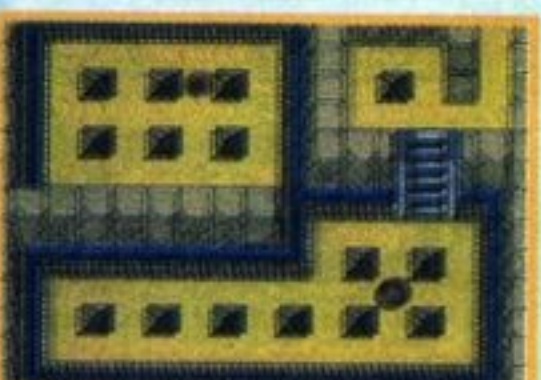
▷▷▷에리어 4◁◁◁

×1 ×1

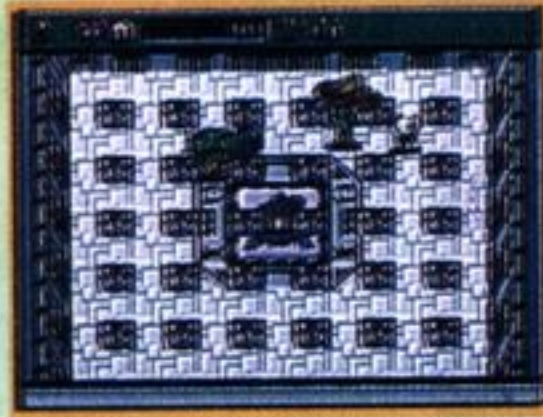
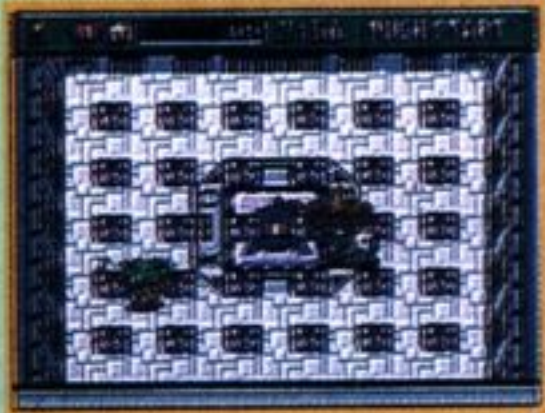
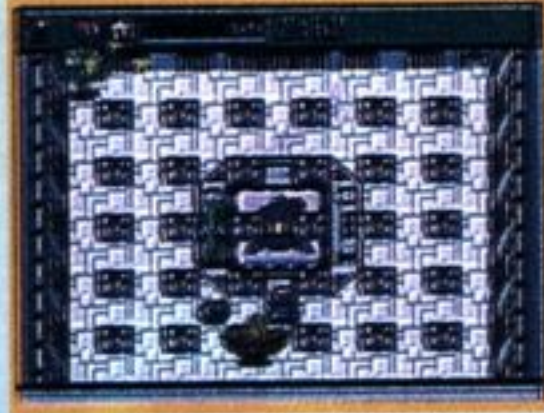
▷▷▷에리어 4-2◁◁◁

×1 ×1 ×1

▷▷▷에리어 4-3◁◁◁

×1 ×1 ×1

보스 집중 공략 판쵸즈

형 선인장과 동생 선인장의 콤비네이션 공격을 하는 판쵸즈. 형이 모자를 던져 봄버맨을 추격하고 동생은 화산탄을 날려 완벽한 조화(?)를 이룬다.

형은 일렬로 폭탄을 놓아 공격하고 동생은 ㄱ자나 ㄷ자로 폭탄을 놓아 포위해야 한다. 일단 형을 먼저 공격해서 차례로 해치우자.

노래를 부르며 공격하는 웃기는(?) 형제들!

형과 동생이 떨어졌을 때가 기회이다!

으악~~ 모자가 쫓아온다!!!!!

배틀모드로 즐기자!!

솔직히 말해 봄버맨의 진짜 재미는 최대 참가 인원으로 대전하는데 있다.

혼자 노멀 모드만 하는 녀석은 봄버맨의 재미의 100분의 1이라도 알지 의문이다! 왜냐하면 이 배틀 게임은 바이칼 호수보다 깊은 테크닉과 에레베스트 산보다 높은 지능이 필요하기 때문이다. 핫! 핫! 핫!

아이템의 유리, 불리 , 그리고 그 장소에 대응하는 전술을 고도로 구사하지 않으면 안되는 이 배틀 게임은 인생의 축소판이라 말해도 과언이 아니다.

승자에게 영광이 있으라!!!

1. 아이템이 없이는 승리도 없다!

아이템이 승부를 결정한다 해도 과언이 아닐 정도로 아이템은 중요한 요소임이 틀림없다. 그러므로 자신에게 맞는 아이템을 골라 승부하는 것이 가장 중요하다.

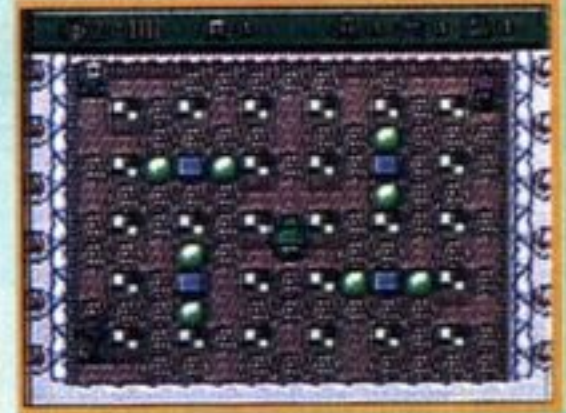
아이템	효과
화이어	폭탄의 화력을 높혀준다
폭탄	한번에 쏠 수 있는 폭탄의 수를 늘려준다
롤러 슈즈	봄버맨의 이동 스피드를 늘려준다
나막신	봄버맨의 이동 스피드를 줄여준다
고무 폭탄	폭탄을 차버릴 수 있게 가볍게 만든다
봄킥	폭탄을 장애물 너머로 차버릴 수 있게 해준다
파워 글러브	폭탄을 A버튼으로 집어던질 수 있게 해준다
헬 화이어	폭탄의 화력을 극단적으로 높혀준다

병	증상
준족병	봄버맨의 스피드가 극단적으로 빨라져 실수를 유도한다
둔족병	봄버맨의 스피드가 극단적으로 느려져 죽게 만든다
혼란	폭탄이 아무데나 놓아진다
불능병	폭탄 설치가 불능이 된다
최저병	폭탄의 화력이 최저가 된다
멈추는 병	장애물에 닿으면 멈춰버린다
리버스 증후군	조작이 반대가 된다
성급 증후군	폭탄의 폭발이 빨라진다
굼벵이 증후군	폭탄의 폭발이 느려진다
체인지	돌연 다른 봄버맨과 자리가 바뀐다

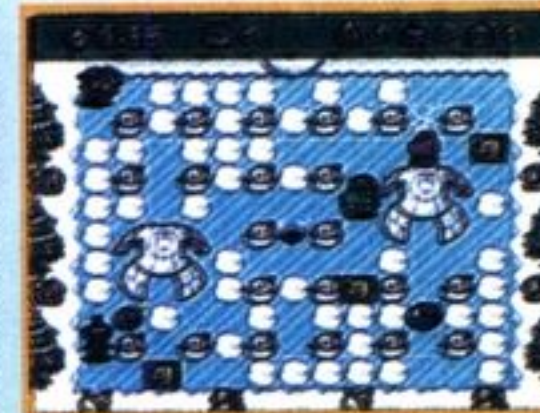
또 하나의 변수 "해골". 해골은 온갖의 병에 랜덤하게 걸리게 해주는데 그 기회를 이용하여 적극 공략하자

2. 각 스테이지별 소개

각 스테이지에 대해 빠삭하지 않으면 승리는 어림없는 법. 전략의 기본을 확립하기 위해 스테이지별 특성을 알아두자.

스테이지 1 오나지미산 : 전통적인 스테이지로 단순한 전략으로 승부해야한다

스테이지 2 빙글빙글 캔디 빙빙 도는 사탕이 문이 되는 스테이지로 회전문을 장애물로 적극 이용하자. 롤러 슈즈가 생명을 보호해주는 기묘한 스테이지이다

스테이지 3 보글보글 본 해류나 분수가 봄버맨을 훼방하는 스테이지로 장애물에 갇히지 않도록 주의하자

스테이지 4 데굴데굴 도칸 필드에 워프존이 잔뜩 있는 스테이지로 폭탄을 잔뜩 깔아 놓고 워프로 도망가는 전법으로 상대를 해치우자

스테이지 5 주룩주룩 본 통통 튕겨나가며 블럭을 파괴하고 봄버맨을 죽이는 눈덩이가 특징이다. 이곳에서는 적을 공격하기 보다는 살아남는데 중점을 두어야 한다

스테이지 6 마칸테본 발로 찬 폭탄의 방향을 바꿔버리는 함정이 있는 스테이지로 화살의 방향에 유념하여 자살하는 일이 없도록 하자

스테이지 7 사각사각 워프 봄버맨을 흘려버리는 모래와 개미지옥처럼 생긴 워프존이 있는 사막 스테이지. 움직이는 블럭에 끼어 죽지 않도록 주의하자

열혈소환 열혈대륙 버닝 히어로즈 9

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/17	장르	RPG	외국어 난이도	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	10,800엔	기타	백업카트리지	게임 난이도	A B © E F

에닉스에서 새롭게 등장한 RPG. 어떻게 보면 이제까지의 에닉스와는 완전히 다른 모습을 보여주고 있지만 「화이날 환타지」시리즈를 좋아하는 게이머라면 반드시 해 볼 만한 게임이다. 4개의 다른 시나리오를 만들기 위해서 특별히 4개의 백업 램을 가지고 있는 「열혈대륙 버닝 히어로즈」.

지구종말의 시간이 다가왔다! 이 세계와는 또다른 차원의 세계가 다가오는 최후의 시간. 당신은 지구를 구할 수 있을 것인가?

한번 클리어만으로 만족할 수 없다!

총 주인공 8명(초기에는 4명, 나머지 4명은 초기의 4명을 이용해서 엔딩을 봐야만 나타난다)의 멀티 시나리오와 멀티 엔딩 시스템을 채용한 『열혈대륙 버닝 히어로즈』.

8인의 주인공들이 펼치는 각각의 이야기를 끝내기 위해선 한번만으로는 게임을 만족할 수 없다.

류(열혈 화이터)

아버지에게 버림받은 고독한 소년. 그 과거에 의해서 아버지같은 독선적인 인간을 증오한다. 아버지를 능가하는 영웅을 목표로 싸움속으로 몸을 던진다.

좌우명 : 나는 아버지를 초월해 보겠다!!

라이라(보물 헌터)

보물을 모으기 좋아하는 트레이져 헌터. 비의 무녀 후가에게 발견된 때부터 방랑을 그만두고 정착하게 된다. 어느날 후가의 부름을 받은 것을 기회로 운명의 전환점을 맞이한다.

좌우명: 따끔한 펀치를 보여주겠어!

가오우(탄환 화이터)

자기중심적인 성격의 가오우. 그를 이해해주는 것은 파트너 브로스와 아스카 두명뿐. 무엇과도 바꿀 수 없는 동료... 그중 한명인 아스카가 누군가에게 살해 당해서 복수의 여행을 떠난다.

좌우명 : 방해하는 놈은 날려버리겠어!

나가(매직컬 화이터)

갑옷에 둘러쌓여 있는 소녀 나가. 막대한 돈을 빚지고 있다는 이유로 길드의 꼭두각시가 되어 버렸다. 어째서 막대한 빚을 지게 되었는지는 비밀에 싸여 있다.

좌우명 : 나는 맹세코 갑옷에 지지 않는다!!

『열혈소환』이란 무엇인가?

인간에게는 누구나 '분노'라는 감정이 있다. 『열혈소환』은 이 분노를 이용한 공격으로 보통 RPG에 등장하는 회심의 일격과는 다르다.

열혈소환은 소환자의 분노를 상대방에게 느끼게 하여 상대방으로 하여금 마음속에 공포심을 가지게 한 후 그 공포심을 불러내고 형상화하여 공격하는 기술이다. 엄청난 파괴력을 가지고 있지만 반대로 열혈소환을 할 때마다 다른 생명체가 하나씩 죽게 된다고 한다. 열혈소환을 할 수 있는 캐릭터는 정해져 있으며 일반적으로 시나리오 진행시에는 주인공밖에 사용할 수 없다.

열혈소환! 버닝 드래곤!!

아스트라리아의 전설은 종말의 예언

'별의 문이 열리고 힘의 파동이 전해질 때 힘을 원하는 자가 나타나고 힘의 파동에 휩쓸려 지평선을 물들인다'

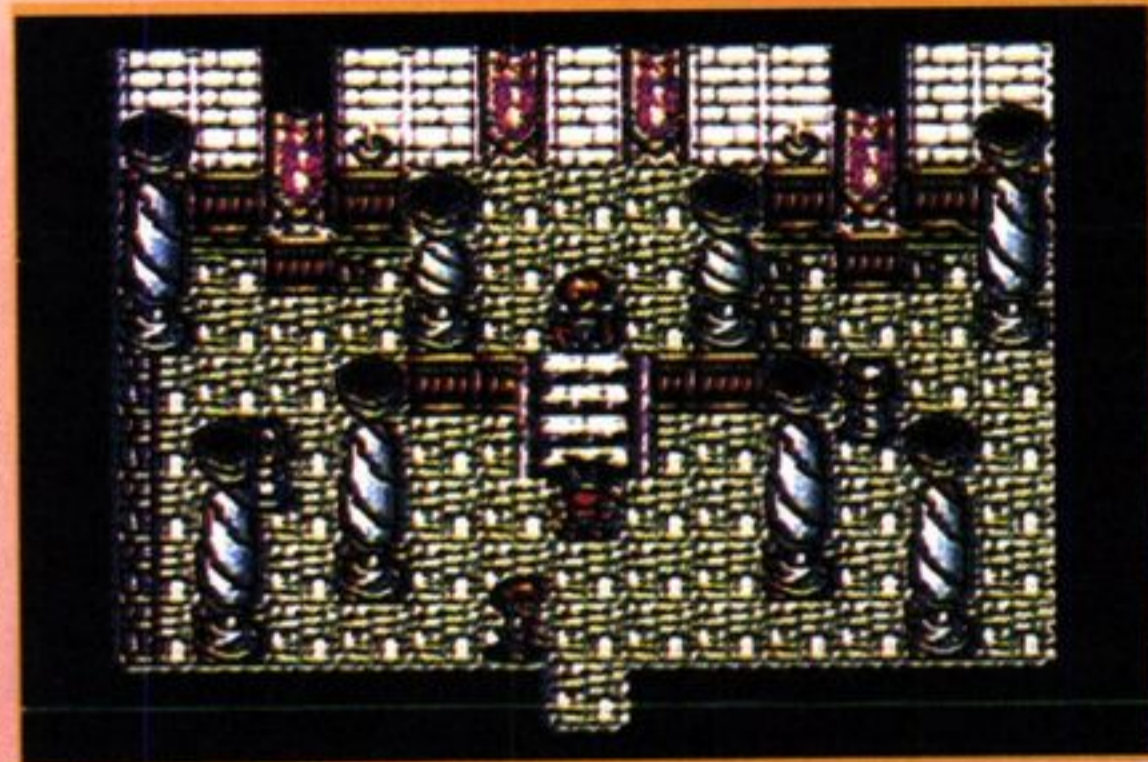
'별의 문이 열릴 때 세계는 멸망을 맞이한다'. 이 말이 무엇을 나타내는지 알고 있는 사람이 있을까? 대부분의 사람들은 자신들의 과거를 잃어버린 채 살아가고 있다. 전설의 일부

분도 기억하지 못한 채… 그러나 나는 알고 있다. 그가 다시 아스트라리아로 돌아올 때 나의 몸안에 잠들어 있는 데스와이즈가 다시금 눈뜰 것이라는 것을…태고부터 인간은 지구에서 살았다. 자신들의 조상이 누구인가도 모른 채, 자신의 조상들이 어떠한 일을 했는지도 모른 채… 그들이 지구를 차지하기 위해서 어떠한 일을 했는지 알고 있을까? 지금은 아스트라리아라는 단어자체가 금기시되어 있고 제국의 황제는 지난날의 악행을 덮으려하고 있다. 그러나 세계의 반대편에 존재하는 또 다른 세계에서는 복수의 이빨을 드러내고 있었다.

별의 문이 열리고

세계가 붕괴된다

이상한 말을 하는 이에로를 발견. 신경쓰지 말자

버드를 동료로 얻을 수 있다

미즈노와의 만남. 미즈노는 아쿠아크린을 필요로 한다

아버지를 초월하기 위해서…

제1부 눈뜨는 대지

별의 유적으로 가기 위해서 항구마을로

류를 버리고 떠나는 아버지 아담

류의 친구는 류에게 점프슈즈를 선물로 준다

라이오스는 건방지지만 의지가 되는 동료

우선은 동료를 모으자

초기에는 마을 부근에서 레벨을 올리자

이곳이 업의 계곡

'아버지! 저를 두고 가지 마세요!'

'류, 너도 이미 10살. 더이상 보호같은 것은 필요없다.'

'하지만 어머니도 죽고, 아버지마저 없으면…'

'나는 너의 아버지이기 이전에 한명의 사나이다. 인생 최대의 목적… 코즈미온 파워를 손에 넣을 수 있는 이 중요한 순간에 아버지라는 것은 아무것도 아니다.'

'아버지!!'

류는 잠에서 깨어났다. 악몽… 자신이 10살때 자기를 버린 아버지. 그 아버지와 헤어지던 날의 꿈을 꾼 것이다.

류는 자신을 버린 아버지를 초월하기 위해서 옛날부터 전사가 되기 원하는 자들이 찾아갔다는 『별의 유적』으로 떠날 것을 결심한다.

별의 유적으로 떠나기전에 류는 친구에게 '점프슈즈'라는 아이템을 받게 되는데, 이 점프슈즈는 Y버튼을 이용해서 점프 할 수 가 있으며 많이 입수하면 할수록 멀리 뛰게 된다. 점프슈즈를 받았다면 마을안을 돌아다니며 함께 모험을 할 동료를 모으자. 불의 마을에서는 암석인간 록크와 왕자병의 라이오스, 비밀의 남자 던을 동료로 얻을 수 있다.

마을의 북쪽에는 업의 계곡이 있다. 이곳에서부터 점프슈즈는 실력을 발휘하는데 함부로 돌아다니면 아이템을 모두 얻지 못하게 될 것이다. 계곡을 빠져나가다 보면 이에로라는 여자가 프로젝트8이라는 이상한 계획을 세우고 있는 것을 발견하게 되는데 류의 시나리오와는 상관이 없으므로 무시해도 좋다.

계곡을 빠져나와서 북동쪽으로 가면 물의 마을이라는 항구에 도착한다. 곧장 배를 타고 별의 유적으로 가려한 류였지만 물의 이상현상으로 배가 출항할 수 없다고 한다. 성주인 미즈노를 만나보자. 참고로 이곳에서는 여러 동료들을 얻을 수 있는데 화이터인 버드를 얻는 것이 좋다.

『아쿠아크린』을 찾아라!

'물의 흐름도 이상하고 물을 마신 마을 사람들도 모두 병에 걸려서 지금은 배가 떠날 수가 없다. 북쪽에 위치한 고대의 산

길에 있는 아쿠아크린이 있다면 모든 것이 정상으로 돌아올텐데…'

미즈노 성주와 말을 하던 류는 아쿠아크린을 자신이 가져오겠다며 고대의 산길로 떠난다.

산길은 미노즈 성주의 말대로는 북쪽에 위치해 있다고 하는데 정확히 말하면 복서쪽에 위치하고 있다. 산길은 그다지 복잡하지 않은 곳인데도 물의 마을에서 많은 사람들이 실종된 곳이다.

산길을 따라서 산의 정상에 다다르면 거대한 갑옷을 두른 소녀와 아톰이라는 괴물이 싸우고 있는 것이 보일 것이다. 거대한 갑옷의 주인공은 류 이외의 또다른 주인공인 나가. 나가는 자신이 아톰을 막고 있는 동안에 아쿠아크린을 가져가라고 한다. 오른쪽을 보면 동굴이 있을 것이다. 그안에 아쿠아크린이 있으니 들어가 보자.

류 일행이 아쿠아크린을 손에 넣은 순간! 동생의 병을 고치기 위해서 아쿠아크린을 찾던 로우가도 도착한다. 루우가와 류의 의견대립이 시작되고 곧이어 전투에 들어가게 된다.

로우가는 마법과 일반공격 어느쪽이든 상관없이 공격할 수 있는 상대하기 쉬운 적이다. 적당히 상대하여 동료가 죽지 않도록만 하자.

로우가를 쓰러뜨린 후 아쿠아크린을 가져가려는 류는 일격을 당하고 만다. 류에게 공격을 한 인물은 키리라고 불리우는 전문 고용인으로 류에게서 아쿠아크린을 빼았아 간다.

키리에게 아쿠아크린을 빼았긴 후 물의 마을로 돌아오면 미즈노는 류에게 배를 내주며 별의 유적으로 간 키리에게서 아쿠아크린을 찾아 달라고 말한다. 선착장으로가면 배가 류 일행을 기다리고 있을 것이다.

배를 타고 별의 유적으로 가자. 그곳에서 류를 기다리는 것은…

산의 정상에서 아톰을 막고 서 있는 나가

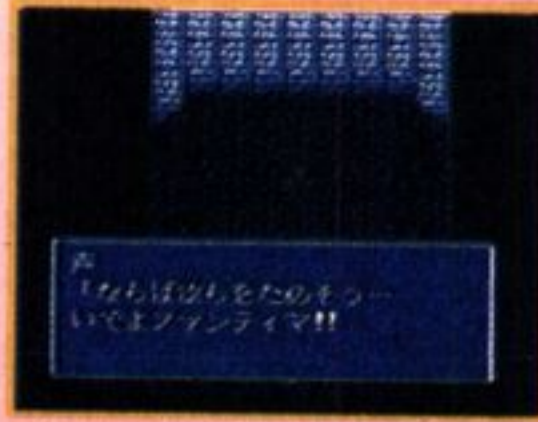
아쿠아크린을 얻으면 로우가가 등장한다

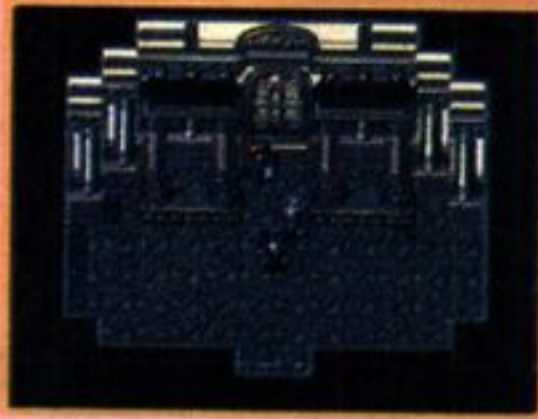
로우가와의 전투. 거의 별볼일 없는 녀석이다

갑자기 나타난 키리에게 아쿠아크린을 빼앗기게 된다

류에게 배를 내주는 미즈노

항구에서 배를 타고 별의 유적으로 가자

다시만난 아버지. 그러나 그는…

시련의 사이에서 전사로서의 시련을 받는다

판티마는 헬 화이어를 주의하자

가면이 벗겨진 흑가면의 정체는 류의 아버지인 아담

키리는 특별한 공격기를 가지고 있지 않다. 단 HP가 높으므로 장시간 싸우게 될 것이다

키리에게서 아버지 아담의 과거를 듣는 류

키리를 쫓아서 별의 유적에 도착한 류일행. 유적의 내부로 들어가면 큰문이 하나 있을 것이다. 일단 이 문은 열리지 않으므로 그 위쪽의 작은 문으로 가자. 문안으로 전진해 들어가면 『시련의 사이』라 불리우는 방에 들어서게 된다. 이곳은 전사 지망생들이 전사가 되기 위해 시련을 받는 곳으로 류도 시련을 받게 된다. 여기서 상대하게 되는 적은 판티마. 마법을 사용하는 중간보스로 우리쪽의 마법공격은 거의 통하지 않는다. 헬 화이어 공격을 받으면 재빨리 회복을 해주고 '열혈'을 이용해 공격하자.

판티마를 쓰러뜨리면 '레드어로'를 얻게 되고 지나쳐 왔던 큰문이 열리게 된다. 문안에서 기다리고 있는 것은 키리와 흑가면이라는 남자.

키리가 아쿠아크린을 넘겨주려 할 때 류는 두사람을 공격하여 아쿠아크린을 다시 찾지만 그 뒤에 보여지는 흑가면의 얼굴은 바로 류의 아버지 아담이었다. 얼굴이 보여지자 키리는 아담을 공격하였고 아담은 사라진다. 키리는 아담을 놓친 것을 분노하며 류를 공격하는데…

키리 역시 로우가와 마찬가지로 강적은 아니다. 단순히 HP가 높다는 것 뿐이므로 크게 걱정하지는 말자. 키리를 이기고 나면 류의 아버지인 아담의 과

거를 들을 수 있다.

"훗... 아버지에 이어서 아들에게까지... 나는 너희 부자 손에 의해서 죽을 운명이었군. 일전에 쟈코우를 쓰러뜨린 후 너의 아버지 아담은 곧바로 나를 죽였다. 영웅은 두명씩이나 필요 없다는 것이지... 그 후에 정신을 차린나는 드롤이라는 과학자의 손에 의해서 언데드로 다시 살아났는데 이번에는 아들인 너의 손에 죽다니...

나에게 미안하다는 감정이 있다면 카이저 너브로 가라. 아담은 그곳에서 별의 열쇠를 노릴 것이다."

류는 키리의 이야기를 듣고 아버지인 아담에 대해서 분노하고 아담을 없애기로 결심한다.

아쿠아크린을 되찾은 류는 물의 마을로 돌아가 성주 미즈노에게 그것을 건네준다. 물의 마을은 구해졌지만 아버지의 모습과 키리의 마지막 말은 류의 가슴을 무겁게 누르고 있었다.

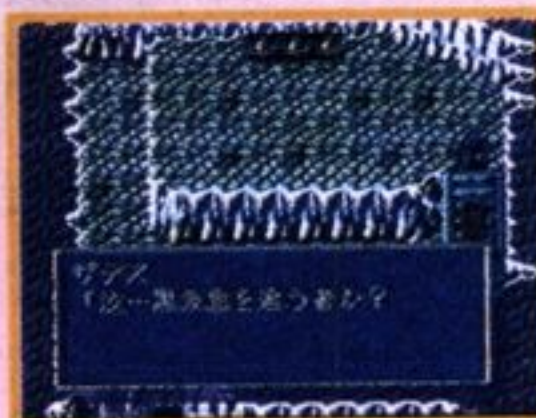
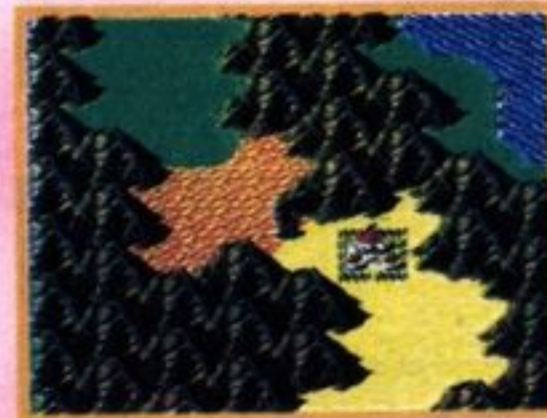
제2부 멸망의 내일

흑가면을 추격하라!

카이저 너브로 떠나는 류

항구에서는 흑가면에 대한 정보를 들을 수 있다

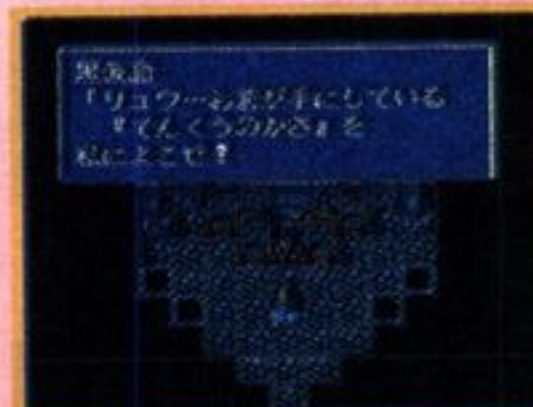
데스와의 만남

오아시스에 들려서 장비를 점검하고 가자

여기저기 들려서 정보를 얻어내자

부유의 계곡은 2개의 열쇠가 없이는 지나갈 수 없다

바위의 벽으로 통하는 지하도

점프를 이용하여 길을 찾아라!

대지의 열쇠를 빼앗기 위해서 나타난 아담

아담은 천공의 열쇠마저 빼앗으려 한다

이곳이 또하나의 지하도이다

류를 기절시키고 부유의 계곡을 통과하는 아담

일단 마을로 돌아온 류. 마을에서는 류가 물의 마을을 구한 사실을 알고 류를 영웅으로 환영하였다.

"류! 역시 영웅 아담의 아들 답군."

"그 사람의 이름은 말하지마! 그는 영웅이 아니야!"

"하하하! 멋진 아버지를 라이벌로 생각하는군."

"아니야!!"

류는 자신의 아버지인 아담이 영웅이 아니라 악인이라고 말했지만 그말을 믿는 사람은 아무도 없었다. 화가난 류는 카이저 너브로 가겠다며 마을을 나선다. 카이저 너브의 항구에서는 흑가면의 사나이가 푸른 길로 향했다는 말을 들을 수 있다.

카이저 너브 항구를 나와서 동 카이저 너브로 가는 길인 푸른 길로 들어가자. 이곳은 게임이 2부로 넘어온 탓도 있지만 상당한 강적들이 등장하는데 앞으로의 진행을 위해서 레벨 업하고 진행하자.

푸른 길안을 돌아다니다 보면 자데스라는 노인을 만나게 된다. 이 자는 전에 류에게 말을 걸었던 자로 지금은 정신을 잃고 데스와이즈가 조종하는대로 움직이고 있다.

자데스는 아담이 이 세계를 멸망으로 이끄는 자라고 말하며 류의 앞에서 사라지고 그 말은 류의 가슴을 더욱 아프게 하였다.

푸른 길을 지나서 나오게 되면 오아시스가 보일 것이다 이곳에 잠시 들려서 무기와 방어구 등의 아이템을 재정비하고 오아시스의 남쪽에 위치한 녹음의 촌락으로 가자. 촌락에서는 여러가지 정보를 얻을 수 있는데 정보에 의하면 오아시스의 오른쪽에 있는 지하도를 이용하여 흑가면이 갔다고 하는 '바위의 벽'으로 갈 수 있다고 한다.

지하도를 지나서 바위의 벽에 도착하면 이곳은 점프를 이용해서 다녀야 한다는 것을 알 수 있을 것이다. 쏟아지는 비 때문에 앞이 잘 보이지 않지만 그리 넓은 곳이 아니므로 곧 대지의 열쇠를 찾을 수 있다. 대지의 열쇠를 찾게 되면 흑가면 아담이 로우가와 함께 나타나서 류에게 대지의 열쇠를 빼앗아 간다. 열쇠를 빼앗겼다면 다시 녹음의 촌락으로 돌아오자. 이 숲에는 우물이 하나 있는데 이것은 천공의 열쇠가 있는 '낙류의 산길'로 통하는 또하나의 지하도이다.

낙류의 산길은 점프를 거의 사용하지 않는 곳으로 길을 확실히 외우지 않으면 조금 당황하게 된다. 이곳에서 천공의 열쇠를 손에 넣으면 이번에도 흑가면 아담이 나타나고 로우가와 아담이 다투는 틈을 타서 류일행은 도망치게 된다.

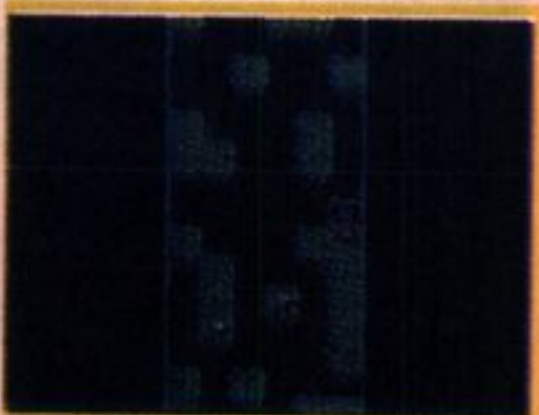
열쇠를 손에 넣었다면 부유의

계곡으로 가자. 이곳에서도 혹가면 아담이 류를 기다리고 있는데 아담은 힘에 집착한 나머지 류를 공격하고 열쇠를 빼앗아 가버린다. 아담의 뒤를 쫓아서 노을의 거리로 가자.

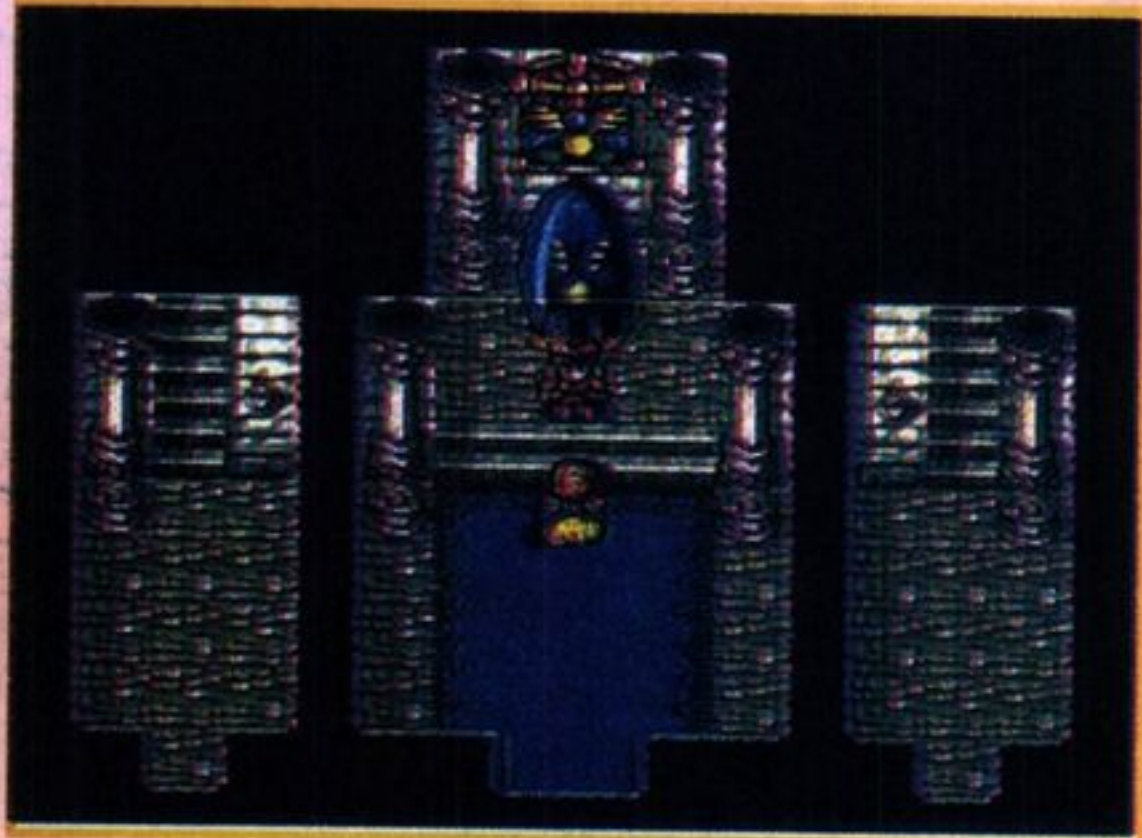
열려진 별의 문, 또다른 차원 아스트라리아로...

흑가면은 망각의 섬으로 떠났다고 한다

망각의 섬은 배로 다시 나올 수 없다. 워프 아이템을 가지고 가자

아스트라리아로 가기 위해서 별의 열쇠를 파괴하는 아담

신전은 점프에 의지해서 진행하지 않으면 안된다

자데스의 몸을 빌리고 있는 데스와이즈와 대결!

자데스의 메테오 화이어는 조심하지 않으면 전멸이다

황제는 천마의 탑을 파괴하기 위해서 군대를 파견한다

노을의 거리에 도착하면 이미 세계가 멸망에 가까워졌다는 소문이 돌고 있을 것이다. 그 말은 게임도 종반에 접어 들었다는 뜻인데... 앞으로 진행을 위해서는 지금까지 오면서 점프슈즈를 3개 전부 얻지 않으면 안된다. 만약 동료중 누군가를 바꾸고 싶다면 여기서 교체한 후에 항구로 가서 망각의 섬으로 가자. 단 망각의 섬은 배로 들어갈 수는 있어도 돌아올 수 없기 때문에 워프 아이템을 구입해서 가도록 하자.

류 일행이 망각의 섬에 도착할 때쯤 아담은 이미 신전의 지하에서 별의 열쇠를 발견하고 열쇠를 이용하여 아스트라리아로 향한다. 이 섬에는 항구 바로 위에 신전이 있으므로 다른 곳에는 신경쓰지 말고 신전의 지하로 내려가자. 물론 무기와 방어구의 구입을 잊어서는 안된다.

신전의 지하에 내려가면 이미 별의 열쇠가 부숴져 있고 자데스와 싸우게 된다. 자데스는 메테오 화이어라는 공격을 하는데 아군 전원에게 160정도의 타격을 주므로 주의하지 않으면 전멸하고 만다.

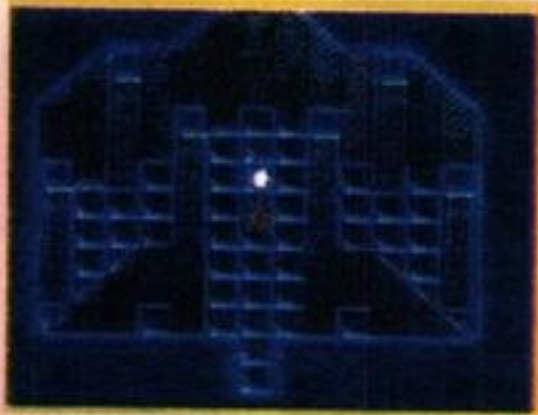
자데스의 몸을 지배하고 있는 데스와이즈는 현재 지구상에 살고 있는 인간들의 조상들이 원래의 지구인인 자신들을 아스트라리아로 쫓아내고 살고 있는 것이라 말하며 모든 지구인들을 공격하기 위해서 코즈미온 파워를 모은 것이라며 아담이 코즈미온 파워를 손에 넣게 되면 자연적으로 그 에너지가 지상으로 흘러들어서 모든 지구인들이 죽게 된다고 말하며 사라진다.

황제 하르스는 별의 문이 열리자 군대를 침공시키고 류일행도 그 뒤를 따라서 별의 문으로 들어간다.

눈에 보이지 않는 빛의 길을 지나서 또다른 차원의 세계 아스트라리아로...

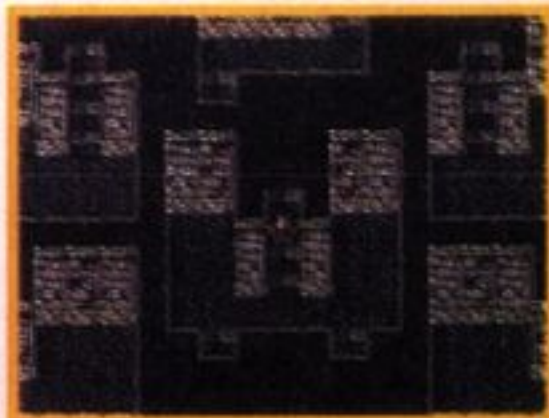
제3부 은하수의 저편

황제의 군대와 합류하는 류 일행

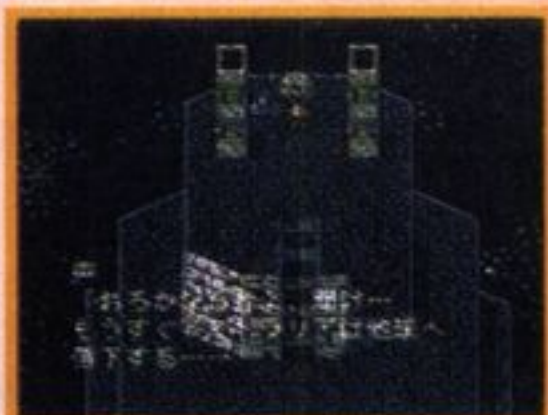
이곳은 완전히 우주같은 곳이다

이상 생명체가 가로막고 있는 브리지

전체 공격기술인 록 샤워를 당하면 회복을 해주자

다리를 건너오면 천마의 탑에 도착한다

반드시 세이브를 하고 들어가자

대단히 복잡해 보이는 던전이지만…

코즘 안테나를 가로막는 아담

아담의 주 공격은 선더스톰이다. 공격력은 일반적인 보스정도

데스와이즈는 코즘 안테나의 파괴가 멸망을 재촉했다고 하는데…

이곳에서는 세이브를 하면 HP, MP가 모두 회복된다

류를 대신해서 공격을 받는 아담

류와 그의 동료들은 데스와이즈와 맞서 싸운다

흡사 태아와 같은 모습을 하고 있는 데스와이즈

사이코리벤지를 주의하자

류 일행이 별의 문을 지나서 들어간 곳에는 하르스 황제가 보낸 군대도 도착해 있을 것이다. 군대와 함께 퍼스트 타운으로 가자. 그곳에서 무기와 방어구를 점검한 후 『천마의 탑』으로 가는 길을 막고 있는 이상 생명체를 쓰러뜨리기 위해 퍼스트 던전으로 가야한다. 퍼스트 던전은 퍼스트 타운의 북쪽에 있다. 이 던전은 거의 점프로 다녀야만 하는데 이곳에서는 우선 왼쪽으로 전진하여 4번째의 점프슈즈를 얻도록 하자. 그 후에 다시 원점으로 돌아와서 오른쪽으로 가면 길을 막고 있는 이상 생명체와 싸우게 될 것이다. 전체 공격인 록 샤워에 주의하며 마법보다는 일반 타격으로 승부를 내자. 물론 열혈공격도 최고의 효과를 발휘한다.

퍼스트 던전의 브리지에서 이상 생명체를 제거하면 천마의 탑으로 가는 길이 생긴다. 이 길을 따라서 천마의 탑으로 들어가자.

천마의 탑 입구에는 세이브 장소가 있는데 필히 이곳에서 세이브를 하고 들어가자. 천마의 탑은 조금 복잡한 구조로 되어 있는데 이곳의 모든 아이템은 쓸만한 것이므로 반드시 가지고 가자. 탑의 정상에는 류의 아버지인 흑가면 아담이 있다.

아담은 눈앞의 코즈미온 파워를 놓치지 않으려고 류와 싸우게 된다. 아담 역시 전체 공격 기술인 선더스톰을 사용하는데 그다지 강하지 않다. 그러나 최근에 얻은 동료의 경우에는 견디기 어려우므로 죽을지도 모른다. 미들 비타민을 이용하여 전원의 HP를 회복시키며 싸워 나가자.

아담을 쓰러뜨리고 코즘 안테나를 파괴하면 갑자기 데스와이즈의 목소리가 들려온다.

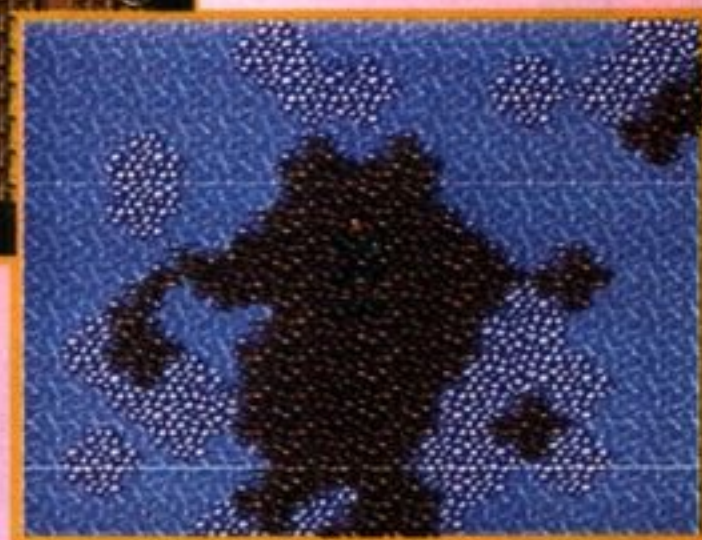
"크크크크… 코즘 안테나가 파괴됐다고 모든 것이 끝나는 것은 아니다. 안테나의 파괴로 폭주하기 시작한 아스트라리아는 이대로 지구의 대기권을 지나 지상에 추락하게 된다. 그 후에는 자동적으로 코즈미온 파워가 흘러 넘치고 지구인들은 멸망하게 되는 것이지. 나의 복수를 방해하지는 못할 것이다."

자, 이제 최후의 싸움을 위해서 코즘 안테나가 파괴된 자리로 가보자. 그러면 데스와이즈가 있는 곳으로 워프하게 되고 곧이어 데스와이즈와 만나게 된다. 데스와이즈가 류 일행을 쓰러뜨리고 류에게 일격을 가하려 할 때, 류는 아버지인 아담에 의해서 일격을 피하게 되고 류와 그의 동료들은 다시금 일어서게 된다.

"우리들이 살아가는 이 땅은 그 무엇과도 바꿀 수 없는 것이다. 함께 살아가는 많은 사람들을 위해서라도 우리는 끝까지 싸우지 않으면 안된다. 평화를 위해서… 아니 어쩌면 자기자신을 위해서인지도 모르지."

데스와이즈는 코즈미온 파워를 흡수하며 성장하기 위해서 흡사 태아와 비슷한 모습을 하고 있다. 쓰러뜨리는 방법은 간단하다. 사이코리벤지를 당할 때마다 헤비 비타민으로 전원을 회복시키며 열혈과 일반 가격으로 상대하자. 이상하게도 데스와이즈는 던의 초기마법인 샌드웜공격으로도 168정도의 데미지를 받는다.

엔딩

류가 돌아오길 기다리는 마을 사람들

아담과 류는 화해를 통해서 다시금 가족의 품으로 돌아온다

데스와이즈를 쓰러뜨리면 아스트라리아는 코즈미온 파워를 잃어버린 채 지구의 대기권에 돌입하게 된다. 불타오르는 별… 지구상에서는 단순한 별똥별로만 보였을 것이다. 불의 마을에서는 류가 돌아오기만을 기다리고 있고 류는 자신의 아버지인 아담과 화해한 후 마을로 돌아오게 된다.

CHAMP ARCADE

긴급속보
철권2

뉴소프트
골든 액스 듀얼

필살기 가이드
아랑전설3

아케이드 집중공략
풍운묵시록

마치 대전 액션 게임이 게임계를 정복한 느낌이다. 물론 대전 액션 게임의 돌풍을 몰고 온 「버철 화이터2」가 정상을 고수했지만 「아랑전설3」의 도전도 만만치 않았다.
한편 레이싱 게임인 「세가 랠리」와 스포츠 게임인 「NBA 농구」도 유저들로부터 호평을 받고 있다. 아직은 수적인 열세를 보이고 있는 여성 유저들에게는 슈팅 게임 「라이덴」이 전폭적인 사랑을 받고 있는 것으로 나타났다.

1 버철화이터2

■ 대전 액션
■ 세가

2 철권

■ 대전 액션
■ 남코

3 아랑전설3

■ 대전 액션
■ SNK

4 뱀파이어 헌터

■ 대전 액션
■ 캡콤

5 진 싸울아비 투혼

■ 대전 액션
■ SNK

※ 아케이드 히트게임차트는 게임챔프 애독자 엽서 집계 및 서울 지역 오락실 10여곳을 대상으로 한 설문 조사를 통해 산출된 자료입니다.

5월 이후 발매 스케줄

5월 발매 게임	제작사	발매일
바쿠바쿠 애니멀	세가	5월 초순
렐체이스2	세가	5월 중순
버철 스트라이커	세가	5월 중순
네트 마크	세가	5월 중순
수령봉	아트라스	5월 중순
사이버 사이클즈	남코	5월 중순
슈퍼 슬램스	반프레스토	5월 중순
아랑전설3	SNK	5월 하순
5월 이후		
상해 만리장성	선소프트	6월 예정
더 쿵푸스타 잭키찬(가칭)	가네코제작소	여름~가을 예정
그레이트 1000마일 랠리	가네코제작소	여름~가을 예정
풍운묵시록 -격투창세-	SNK	미정
발매일 미정		
그랜드 스트라이커2	휴먼	미정
초신권(가칭)	자울스	미정
초인학원 고우가이저	테크노스 저펜	미정
월드히어로즈 퍼펙트	ADK	미정
스트라이커즈 1945	사이쿄	미정
더 킹 오브 화이터즈 '95	SNK	미정

※ 아케이드 발매 스케줄은 일본 현지 제작사들이 발표한 사항을 기초로 했기 때문에 국내 발매는 시기상으로 늦어질 수 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

철권2(가칭) 개발 프로젝트 시동!

철권 제 2탄은 언제쯤 나올 것인가에 대한 소문이 무성한 와중에 일본에서 날아든 긴급 속보! 그것은 다름 아닌 철권2 개발 착수에 대한 내용이었다.

게다가 남코에서는 철권2 제작에 필요한 신기술을 모집하고 있다고 한다. 물론 챔프에서는 남코로부터 한국 게이머들도 참가할 수 있다는 확답을 받은 상태이다. 누구나 한번쯤 머리속에 그려 본 환상의 기술… 이제 그 꿈을 이룰 수 있는 것이다!!

철권2는 어떤 게임일까

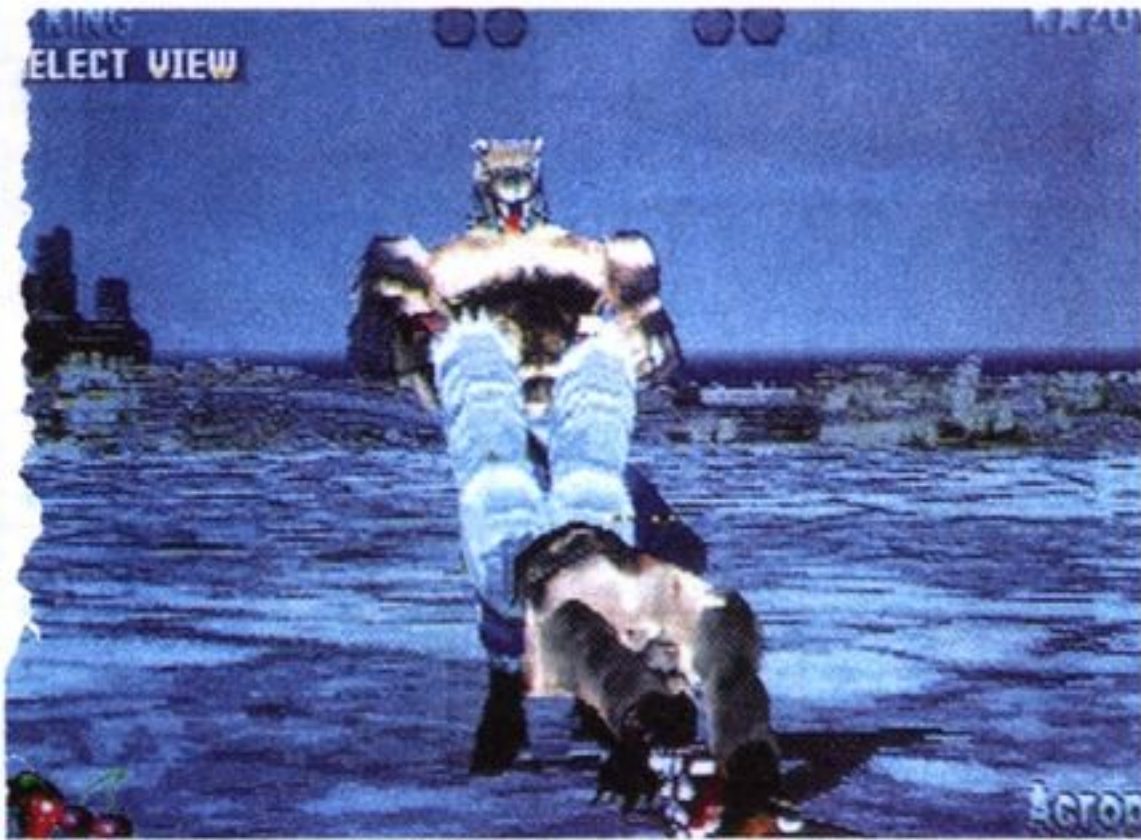
철권 1탄에 푹 빠진 유저라면 가장 먼저 궁금해하는 부분이 철권2의 내용이겠지만 정식 발표는 아직 이루어지지 않은 상태이기 때문에 일체 비밀에 부쳐져 있다. 그러나 그동안 나돌던 소문들과 모든 상황으로 미루어 보건데, 사용될 기판은 「시스템Ⅱ」 또는 「시스템 슈퍼22」가 유력하다.

「시스템Ⅱ」는 철권 1편에도 사용됐던 기판으로 플레이 스테이션용으로 이식하기에 용이하다는 장점이 있다. 또 「시스템 슈퍼22」는 「에어 컴배트22」와 AOU쇼에 출품됐던 「사이버 사이클즈」에 사용됐던 고품격 보드이다. 아케이드 게임의 가장 큰 장점이 그래픽의 우수성임을 감안할 때 바로 이 「시스템 슈퍼22」로 승부를 걸 가능성도 배제할 수 없는 것이다.

두가지 보드 모두 각각의 장점이 있기 때문에 어느 쪽이라고 딱 잘라 말할 수는 없지만 철권 1편이 플레이 스테이션용으로 이식되어 높은 판매율을 기록했기 때문에 철권2의 발매는 「시스템Ⅱ」, 그리고 새로운 격투 게임이 「시스템 슈퍼22」를 통해 발매된다고 하는 제 3의 방법도 생각해 볼 수 있다.

물론 등장 캐릭터들도 대폭 늘어날 것으로 예상된다. 플레이 스테이션용 철권이 중간 보스까지 캐릭터로 사용할 수 있었다는 점을 감안한다면 새로운 캐릭터의 추가는 필수조건이라 하겠다.

남코의 철권 신기술 공개 모집!

철권에는 이런 기술이 있었다!

위의 사진은 그 유명한 킹 목사의 「자이언트 스윙」이다. 철권 캐릭터들이 구사할 수 있는 기술 중에서 가장 호쾌한 기술이 아닐지… 혹시 이 기술을 훨씬 능가할 만한 기술을 구상하고 있는 독자가 있다면 잽싸게 종이에다 기술구사 모습을 순서대로 그려보내기 바란다. 챔프에서 기술에 대한 내용을 일본어로 번역한 후 남코로 우송해 줄 것이다. 물론 무기를 사용한 기술도 너무 비현실적이거나 폭력적이지만 않다면 채택당할(?) 수도 있을 것이다.

가격당한 후의 모습도 표현한다면 더욱 좋겠죠?

철권의 이미지를 해치지 않는 범위 안에서의 무기 사용 기술도 도전해 볼만하다

채택된 기술 제공자에게는

1등상 2명

플레이 스테이션 및 소프트웨어 4가지 (남코 제공)

「남코에서 제공하는 소프트웨어는 「철권」 「릿지레이서」 「사이버 스레드」 「스타블레이드 α」이다」

2등상 5명

카즈야 미시마 글러브

「주인공 카즈야 미시마가 게임중에 끼고 나오는 특제 글러브」

3등상 10명

철권2 캐릭터 브로마이드

「구캐릭터와 신캐릭터의 모습이 살아있는 듯한 철권2 브로마이드」

마지막으로 200명을 추첨하여 일본 공중전화카드를 준답니다!

(으으으… 일본공중전화카드라니… 비록 쓸모는 없지만 기념으로 하나쯤 갖고 있는 것도 나쁘진 않겠지뭐!)

응모요령

관제엽서에 ①사용하고픈 기술에 대한 일러스트 및 순서도 그리고 기술을 구사한 후의 모습을 그리고 ② 철권2에 바라는 내용 ②주소 ③이름 ④나이 ⑤전화번호 ⑥직업(학교명) 등을 기입한 후

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「철권 신기술 만들기」 담당자 앞으로 보내 주세요.

챔프의 1차 심사를 거친 후 보따리에 싸가지고 남코로 달려… 아니 날아가겠습니다.

GOLDEN AXE the DUEL

골든액스 더 듀얼

세가/발매일 미정/가격 미정/용량 미정

하이퍼 매직으로 적에게 데미지를 입히자!

캐릭터는 8방향 레버와 6개 버튼으로 조작한다. 버튼에는 칼공격과 킥공격이 있고 각각 「약」「중」「강」으로 설정되어 있다.

플레이 중에 출현하는 시프를 베어버리면 포션을 떨어뜨린다. 그 포션을 5개 모으고 칼공격이나 킥공격 버튼 3개를 동시에 누르면 자신의 캐릭터가 파워 업한다. 전신이 환하게 빛나는 동안은 공격력이 보통의 1.5배로 파워 업한다. 이때 하이퍼 매직이라고 불리우는 초대형 기술을 사용할 수도 있다. 필살기와는 비교도 할 수 없을 정도의 충격과 데미지를 입힐 수 있기 때문에 단번에 역전하는 것도 그리 어려운 일이 아니다.

골든 액스

마의 상징인 골든 액스가 데스 아더의 암흑잔류사상에 편승하여 마신으로서 부활했다. 몸에서 뿜어나오는 가공할 만한 파워는 그에게 죽임을 당한 사람들의 원혼이라는데…

캐릭터 헤쳐 모여!

카인 블레이드	
헬프레임	↓↘→ + 펀치
화이어 에지	→↓↘ + 펀치
랏슈킥	↓↙← + 킥 연타

데들리 블레이어	↓↘→ + 펀치

데들리 블레이어

조마	
다크 플레이	↓↘→ + 펀치
다크 스매쉬	점프중에 ↖↘ + 펀치
다크 점프	→↓↘ + 킥

다크 카니발	↓↘→↓↖→ + 펀치

⬆ 다크 카니발

미란 후레아	
로타 소드	← 로 모았다가 → + 펀치
자이로 소드	↓ 로 모았다가 ↑ + 펀치
에어 스트라이크	← 로 모았다가 → + 킥
서치 점프	↓ 로 모았다가 ↑ + 킥
에어 너클	서치 점프 중에 펀치
미란 스페셜	서치 점프 중에 지상에 있는 상대의 위에서 ↓ + 킥

브랏디 템페스트	↓ 로 모았다가 + 킥한 후에 상대의 위에서 ↓ + 강펀치

⬅ 에어 스트라이크

도크	
열공참	↓ 로 모았다가 ↑ + 펀치
뇌철섬	→↓← + 펀치
뇌격충	던지고 나서 ↓↘ 로 모았다가 + 킥

천지뇌 명패	→↘↓↙←→ + 펀치

⬆ 뇌철섬

	기리아스 록헤드
갓슈 스톤	←↙↓↘→ + 펀치
소리드 솔더	↓↘→ + 킥
선더 헤드	←↙↓ + 펀치
비트 킥	↓↘→ 던질 때 + 강킥
파워 스톤	→←→ + 강펀치

지오 브레이크	↙↓↘→↑ + 펀치

⬆ 소리드 솔더

	쟘
라이징 혼	← 로 모았다가 → + 펀치
비스트 캐논	↓↘→ + 펀치
캣 버스트	킥 연타

울가 파파데가스	← 로 모았다가 + → ↓ ↘펀치

⬆ 라이징 혼

	그린
더킹	스루 기술로 ← 로 모았다가 → + 킥
자이언트 훅	더킹 중에 ↓↑ + 펀치
윈드밀 브리커	가까이에서 1회전 + 킥 기울여서 점프 중에 ↓
브랑크 랏슈	↘→ + 펀치

헤가톤 스페셜	가까이에서 1회전 + 모든 펀치

	킬
아이스 애로우	↓↘→ + 펀치
아이스 크랏슈	←↙↓ + 펀치
크레이지 스프랏슈	↓↘→ + 킥

광기 100℃	↓↙← × 2 + 펀치

⬆ 광기 100℃

	판쵸스
데인저러스 다이나마이트	↓↘→ + 펀치
슈퍼 데인저러스 다이나마이트	↓↘→ + 킥 떼면 폭발한다.
D. D. 니	←↙↓↘→ + 킥

다이나 마이트 브릿지	←↙↓↘→↑ + 킥

⬆ 슈퍼 데인저러스 다이나마이트

	데스 아더
데스 웨이브	← 로 모았다가 → + 펀치
가로스 버너	눈썹이 있을 때 ← ↙↓↘→ + 펀치

데스반	상대 가까이에서 ←↙↓↘→ + 모든 펀치

⬆ 가로스 버너

ROAD TO THE FINAL VICTORY

아케이드 / 발매중 / SNK / 플레이 요금 100원

초필살기와 연속기 공개

오버스웨이 시스템과 콤비네이션 아츠 시스템으로 대변되는 아랑전설3. 이미 등장속보는 소개한 바 있고 기본 필살기 또한 아랑전설을 사랑하는 유저라면 익히 알고 있으리라 믿는다.

그런데 아랑전설3에서도 초필살기는 존재하고 있었다. 천신만고 끝에 발굴해낸 각 캐릭터들의 초필살기를 화려하게 소개한다.

테리 보가드

↓↙←	A/C	번 너클	↓↙←↖	B/D	크랙슛
↓↘→	A/C	파워 웨이브	↓↙←↙→	CD	파워봄버 *
→↓↘	B/D	파워 덩크			

콤비네이션 아츠

플라잉 백너클 : A, A, C

라이트닝 킥 : A, B, C

테리 스페셜
A, C, C, C, D

테리 스페셜2
A, C, C, D, D

앤디 보가드

↙→ A/C	참영권	↓ 모으고 ↓	부지화 거미 휘감기
↓↙← A/C	비상권	(공중) ↓↘→ D	환영 부지화
→↓↘ A/C	승룡탄	↓ 모으고 ↘→ BD	초열파탄 *

콤비네이션 아츠

뒷기술 버티기
A, C, C, C, C, D

변속 연각
B, B, B, → C

죠 히가시

←↙↓↘→ A/C 허리케인 어퍼
↙→ B/D 슬래쉬 킥
↓↙← B/D 황금의 무릎
↓↘→ ↑B/D 타이거 킥
→←↙↓↘→ CD스크류 어퍼 *

콤비네이션 아츠

다이너 마이트 봄버
C,D,D

폭열 러쉬
C,C,C,C,C

트리플 조
← C, ← D, ↓D

부지화 무

↓↓ ABC 아지랑이의 춤
↓↙← A/C 용염무
↓↘→A/C 화첩선
←↙↓↘→ C 필살인봉
공중 ↓ BC/CD 무사사비의 춤
→↙→ CD 초 필살인봉 *

콤비네이션 아츠

비연연무
B, → B, → B

운작질풍의 춤
C,C,C,D

밥 윌슨

AC/BD 롤링 터틀
← 모으고 → B/D 와일드 울프
↓ 모으고 ↑ B/D 바이슨 혼
↓↓↓ ABC 데인저러스 울프

콤비네이션 아츠

앵그리 울프
C,D, ↓↓D

와일드 캣
A,B,C,C,D
콤비네이션 스내치
A, → C,C,C, → ↓ ↘ D
프랑코 바슈
↓ ↙ ← A/C 더블 콩그
← ↙ ↓ ↘ → A/C 웨이빙 블로우
↓ ↘ → B/D 파워 바이시클
→ ↘ ↓ ↙ ← CD 할마게돈 버스터
콤비네이션 아츠
바슈 버스터
→ A, → A,B,D,D
캐틀링 블로우
C,C,C, → D
블루마리
↓ ↘ → ↗ A/C A : 스핀 윌
C : M.스파이더
→ ↓ ↘ B/D B : 버티컬 아로
D : M.스내처
← 모으고 → B/D B : 스트레이트 슬라이딩
D : M.그래브 크러치
↙ 모으고 ↘ → ↗ BD M.타이푼
콤비네이션 아츠
마리 소배트
B,B,D
기스 하워드
↓ ↘ → A/C 열풍권/2단 열풍권
(공중에서) ↓ ↙ ← A/C 질풍권
← 모으고 → B/D 사영권
← ↙ ↓ ↘ → B/D 되잡아 던지기
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ CD 라이징 스톰 •
콤비네이션 아츠
무자수월 찌르기
C,C,C,C,C
전격각 : D,D

홍푸

→ ↓ ↘ A/C 제공열화곤
공격방어 → B/D 구룡의 읽기
↙ 모으고 →B/D 전광석화의 땅
↓ ↙ ← ↖ B/D 전광석화의 하늘
BD 카덴차의 폭풍

콤비네이션 아츠

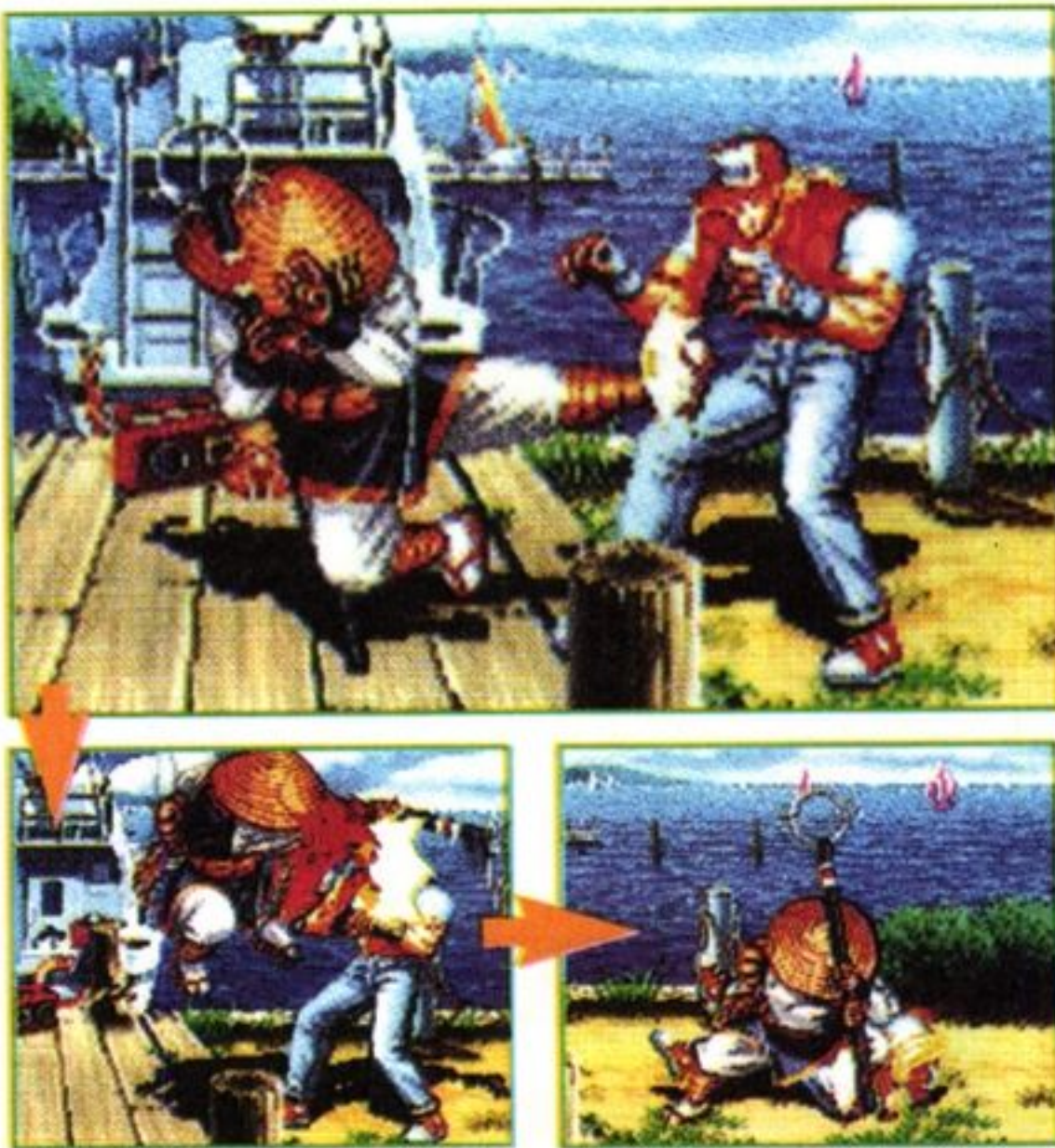
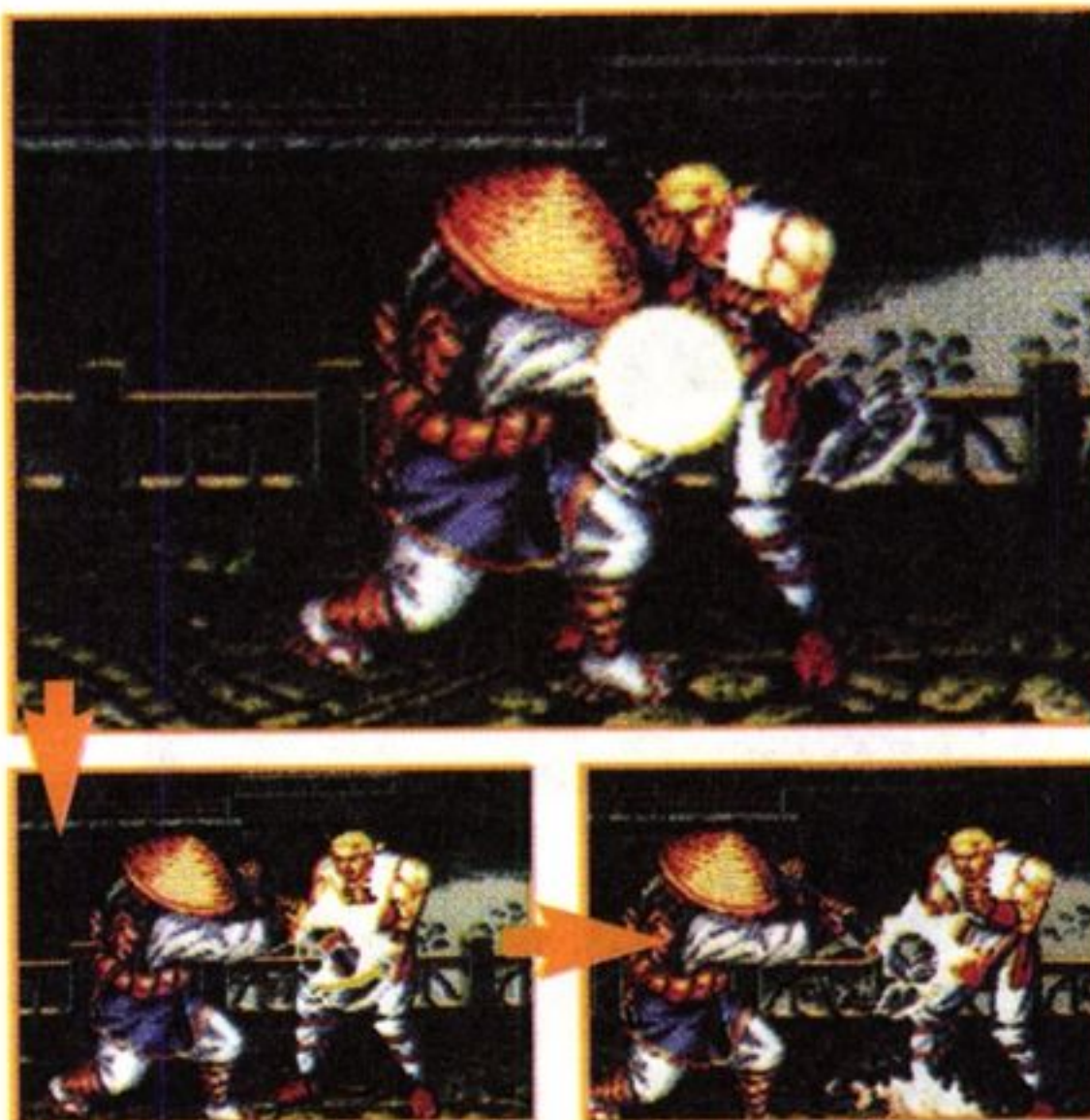
청비중열 : B, B, B

무공선 : C,C,C,C,D

모찌즈끼 소카쿠

↓ ↘ → A 마귀비술
← ↙ ↓ ↘ → C 사신곤
↓ ↙ ← B 사이의 화염
D 연타 사곤무
→ ← → D 빙의탄
↓ ↙ ← D 야생원숭이 사냥
→ ↘ ↓ ↘ → CD 천둥번개

콤비네이션 아츠

천마시공각 : B,D, ↘ D

암무도멸살곤 : C,C,C,C,C

특보! 초 초필살기 공개

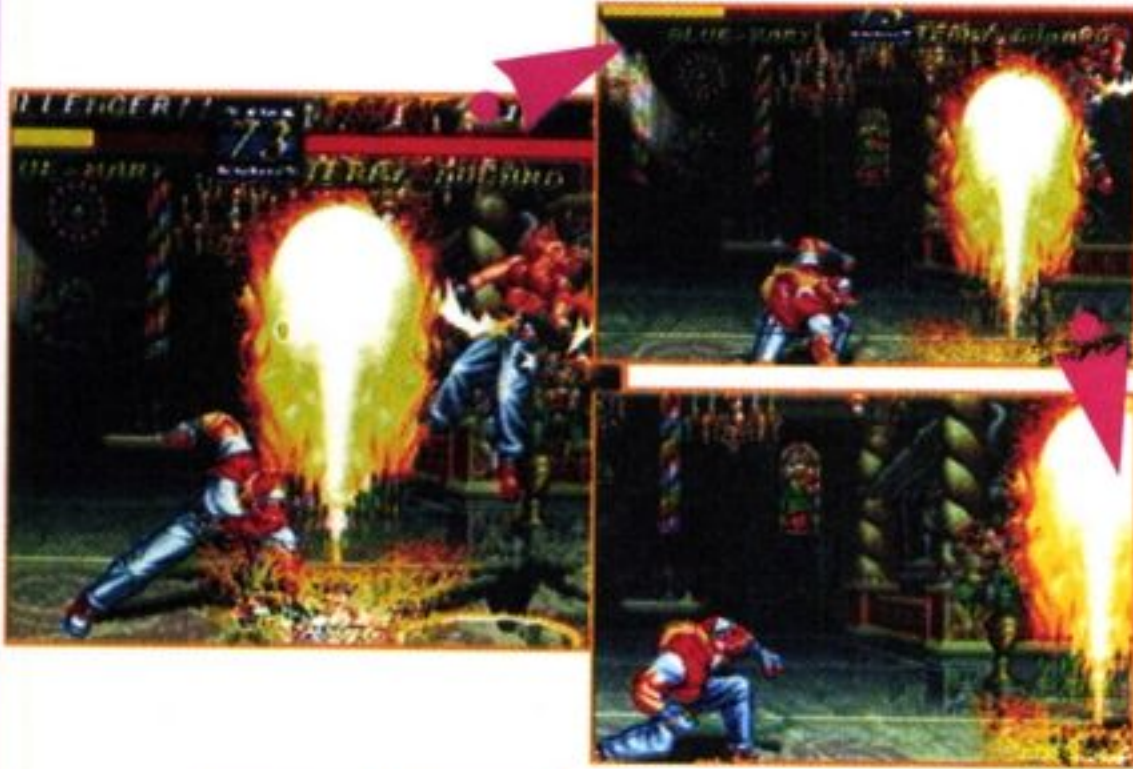
챔프 마감 일보직전에 들어온 긴급정보를 소개합니다.

아랑3에는 모든 캐릭터의 초필살기 이외에 숨겨진 또 다른 필살기가 존재한다는 사실!!!

테리 보가드

트리플 게이저
↙ C → C ↓ ↙ ← CD

두번의 펀치에 이어 파워 게이저가 3발 작열한다!!!

두번의 펀치가 맞지 않으면 나가지 않음에 주의.

앤디 보가드

보코수키 렛파단
D ↓ C ↓ ↙ ← → CD

킥과 펀치로 상대를 공중에 띄운 후 초열파탄으로 가격!

역시 킥과 펀치가 들어가야 나간다.

죠 히가시

어드밴싱 스크류 어퍼
레버중립 ← → ↘ ↓ ↙ ← CD

스크류 어퍼가 화면 끝까지 전진하는 엄청난 필살기!!!

상대와 어느정도 거리가 있어야 나간다.

기스 하워드

크레이지 스톰
↓ CC ↓ ↙ ← → CD

두번의 펀치 그리고 한번의 킥으로 적을 그로기 상태로 만든다.

그리고…

부지화 무

부지화 필왕기 필살인봉
도발중 → ↙ → BD

그냥 초필살인봉과 똑같아 보이지만 빠르며 상대가 전진 계열 필살로 공격해올 때 쓰면 구르는 시점부터 판정이 있기 때문에 약 8~9히트를 할 수 있는 기술.

모두 히트하면 2/3정도의 데미지를 준다.

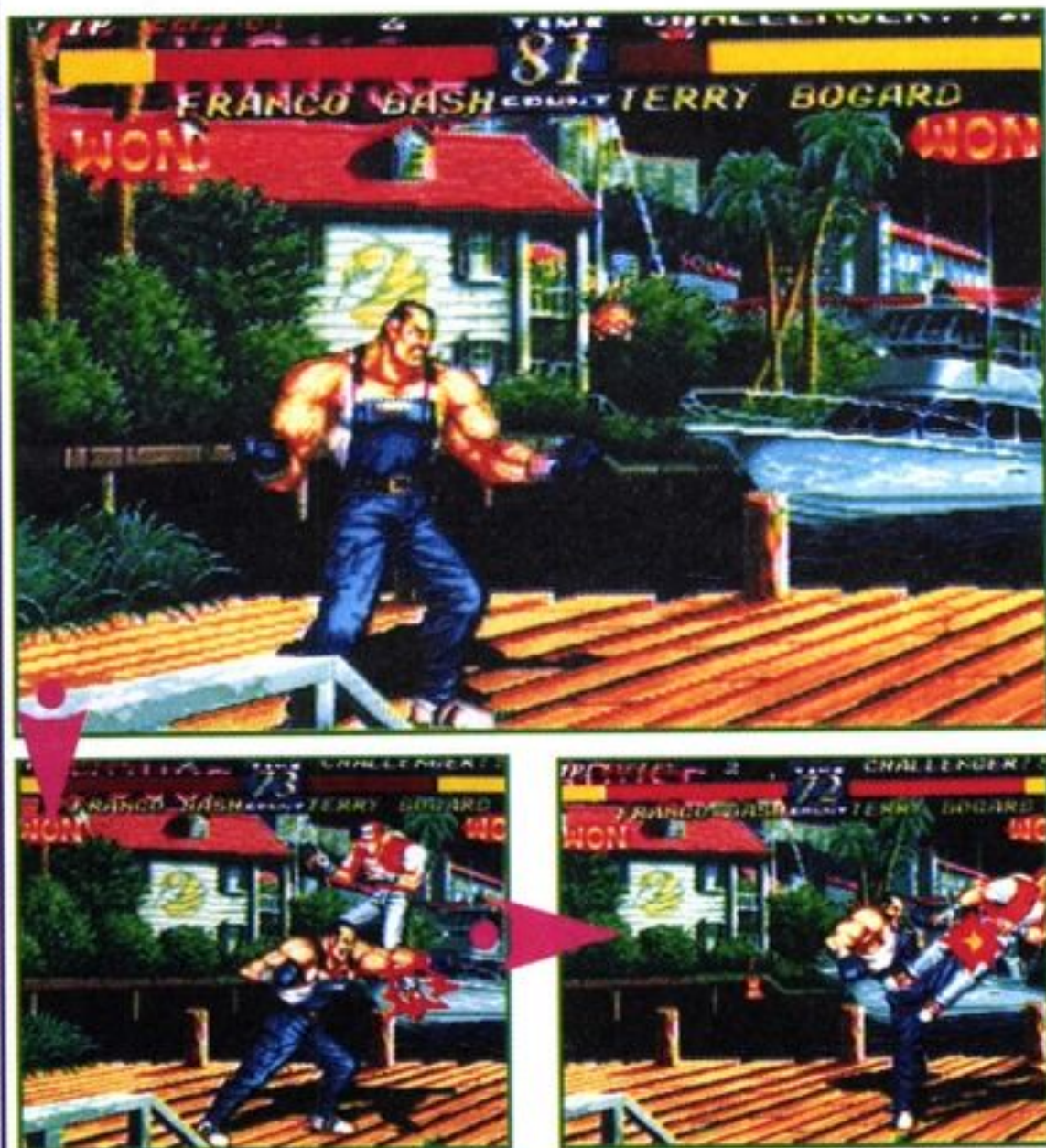
밥 윌슨

데인저러스 밥
→→↙↗ CD

위험한 밥… 이라니…
웃기는 녀석이다.
동물 이름만 넣던 기술 이름에 자신의 이름을 넣어서 위험한 밥이라고 이름을 지었는데… 이름은 웃기지만 파워는 최상…올히트시 9/10을 보장한다.

프랑코 비슈

할마게돈 버스터(완성형)
→↘↓↙← CD *3

필살기가 명중해도 두대를 치고 주저앉는 이상한 아저씨 비슈…
명중했을 때 연속해서 기술을 입력하면 그는 떨어지는 상대를 계속 가격한다.
엄청난 필살기이지만 명중시키기 어렵다는 단점이…

제노사이드 버스터
D↓C→↘↓↙←CD

이 아저씨는 뭐가 잘나서 필살기가 2개일까…?
킥이 두발 들어가고 펀치로 상대를 띄운 뒤 할마게돈 바스터를 먹이는…

블루마리

M.싸이크론
←→↘↓↙←CD

M.타이푼과 모습은 같다.
하지만 타이푼이 초록줄기에 빨간 꽃이 피는데 반해 싸이크론은 황금줄기에 파랑꽃을 피운다.
단연 파워는 타이푼을 훨씬 상회한다.

홍푸

카덴차 : ←←↓↙←→↘↓CD
모찌즈키 소카쿠
기진승권:타격을 받는 중에 C →↘↓↙←CD

이상의 기술들이 나오려면 어떤 조건이 만족되어야 한다.
그 조건은 다음호에 공개한다…
라고 하면 당장 챔프로 전화를 하실 독자들이 많으실 듯하여 챔프는 눈물을 머금고 그 비기를 공개하고자 한다.
방법은 첫번째 라운드가 시작될 때 GO! 라는 소리가 나온다.
그때 스타트 버튼과 모든 버튼을 연타하자!
오락실에서는 그냥 4개의 버튼만 연타하면 된다.
그럼 캐릭터의 이름이 녹색으로 변한다.
그러면 성공!!!
이제 라이프게이지가 반짝이면 상대에게 초 초필살기를 선물하자.

네오지오 집중공략

풍운묵시록

이케이드/SNK/대전 액션/190메가/플레이중

규칙 따윈 없다! 살아남는 자가 곧 승자이다!

「풍운묵시록」은 라인 이동에 따라 특수 공격을 할 수 있는 「라인 공격」과 대전 스테이지에 따라 갑자기 식인 고기가 덮쳐오거나 용암이 솟구쳐 오르는 등 혁신적인 요소를 갖춘 대전 액션이다. 물론 「사무라이 스피리츠」나 「용호의 권」 등에서 사용됐던 줌 인/줌 아웃 기능도 사용할 수 있다.

스토리

21세기가 저물어갈 무렵 어느날, 사자왕이라고 불리우는 사나이가 TV에 모습을 드러냈다.

"내 이름은 사자왕이다. 지상에서 가장 강한 존재이다. 자신이 바로 최강이라고 자부하는 자들이여! 수신무투회에 참가하라! 우승하는 자는 나와 싸울 수 있는 권리가 주어진다. 혹시라도 나를 꺾는 자가 있다면 영원한 부를 약속할 것이며 영웅 칭호를 부여할 것이다. 부디 나를 쓰러뜨릴 수 있는 자가 나타나길 바란다. 푸핫하하"

사자왕 타도를 부르짖는 하야테

독특한 공격패턴

캐릭터는 총 10명

라인을 따라 이동하면서 공격을 펼치는 라인 공격.
공격뿐만 아니라 상대 공격을 방어할 때도 사용한다

각 캐릭터가 사용할 수 있는 라인 공격은 3가지이다. 하나는 왼쪽 혹은 오른쪽으로 이동함에 따라 무기 던지기를 피하고 공격할 수 있는 스텝 라인 공격.

또 하나는 크게 점프해서 화면에서 사라진 후 떨어져 있는 상대를 공격할 수 있는 큰 점프 라인 공격.

마지막 하나는 떨어져 있는 상대에게도 100퍼센트 적중하는 라인 필살기라고도 말할 수 있는 슈퍼 라인 공격이다.

그러나 어떤 라인 공격도 상대가 자신과 같은 라인에 있을 때 사용하면 단순한 라인 이동에 지나지 않는다.

적의 무기 공격을 적절히 맞받아치면 무기가 튕겨나가서 오히려 상대가 피해를 입는다

캐릭터 프로필 공개

등장하는 10명의 캐릭터는 각기 다른 계파의 무술을 구사하고 그에 걸맞는 무기를 지니고 있다. 예를 들어 경찰 캐릭터는 경찰봉을 무기로 사용한다. 대회 참가 이유를 살펴보더라도 단순히 돈과 명성을 쫓아 참가한 캐릭터는 전혀 없으며 자신의 힘을 시험하기 위해, 부모의 복수를 위해, 혹은 불치병에 걸린 딸의 치료비를 마련하려는 애틋한 사연도 있다. 물론 조우커처럼 "그냥… 주목받고 싶어서"라는 한심한 이유도 있지만…

승부가 끝난 후에는 여유있는 한마디를 잊지 않는다

니콜라

본명 니콜라 자자. 테크놀로지 기술로 탄생한 대재벌가의 숨겨둔 아들로 지능지수가 600인 천재 소년이다. 현재는 체력 강화 연구에 몰두해서 스스로 방어용 복장을 개발했다. 바로 이 복장을 시험해 보기 위해 대회에 참가했다.

➡ 프리스비 드라이브. 프리스비를 타고 미끄러지듯이 몸통 공격을 하는 기술. 그래도… 12살짜리가 「개발」이란 걸 하다니… 믿을 수가 없다…

하야테

공수도와 부메랑을 조합한 격투기 「풍운권」을 구사한다. 도장 주인인 아버지를 능가할 만큼의 실력을 지니고 있다. 실력을 발휘하지 못해 근질근질하던 차에 수신무투회 개최 소식을 듣고 타도 사자왕을 목표로 도장을 나섰다

➡ 비천승왕권. 몸을 고속 회전시켜서 그 원심력을 이용한 강력한 무릎차기를 작렬시킨다

고즈

⬅ 손톱을 세우고 고속 회전해서 상대에게 몸통 공격을 가하는 기술.
근데… 인법과 손톱, 그리고 이 기술… 혹시 사무라이 스피리츠의 부지화무와 어떤 관계가 있을 지도…

본명 불명. 닌자의 기술을 이용한 암살, 테러 등 나쁜 짓만 일삼는 조직 「썩은 어금니」에서 활동하던 3형제중 장남. 화염 인법을 자유자재로 구사한다. 스파이짓을 하던 막내 동생 카즈를 무참하게 살해한 범인이 사자왕이라고 단정하고 복수를 결심하고 대회에 참가했다

메즈

➡ 무도수류파. 공기중에 있는 수증기를 물로 만들어서 소용돌이를 일으키는 기술. 21세기형 닌자도 한가락하는군…

본명 불명. 닌자의 기술을 이용한 암살, 테러 등 나쁜 짓만 일삼는 조직 「썩은 어금니」에서 활동하던 3형제중 장남. 화염 인법을 자유자재로 구사한다. 스파이짓을 하던 막내 동생 카즈를 무참하게 살해한 범인이 사자왕이라고 단정하고 복수를 결심하고 대회에 참가했다

캐롤

본명 캐롤. 체조 동작을 응용한 유연한 움직임에 합기도를 결합한 「체조 아트」를 구사한다.
도장 주인인 아버지 왈, "사자왕과 결혼하거라"
그러나 X세대인 그녀에게 그런 구시대적인 발상이 통할 리가 없다.
대회 참가 목적은 사자왕을 꺾고 결혼을 취소하기 위해서다.

⬅ 백조 다이빙. 기합 소리와 함께 크게 회전하는… 남자 캐릭터라면 한번쯤 당해볼 만한 기술이다. 다소의 아픔은 참을 수 있다…

이글

본명 맥스 이글. 과격함을 등록 상표로 달고 다니는 프로레슬러. 성조기를 개조한 옷이 인상적이다. 12살 때 갑자기 사라진 형과 TV에서 본 사자왕이 너무도 닮았다고 판단, 진상을 밝히기 위해 대회에 참가했다

➡ 엑스 봄. 도끼를 힘껏 지면에 내리치면 도끼가 화염에 휩싸여 상대를 습격한다

조우커

본명 마르코 배리어드리드. 시회에서 배척당한 자들로 구성된 거리질서 파괴조직의 리더. 긴팔과 긴다리를 이용한 기술에 길거리 무용수 시절의 경험을 살려서 싸움 살법을 개발했다. 항상 주목받고 싶다는 그에게 사자왕이 전세계 TV에 모습을 드러냈다는 사실을 참을 수 없는 사건이었다. 한마디로 자신을 유명인으로 만들기 위해 대회에 참가했다

⬅ 깜짝 상자. 깜짝 상자를 이용하여 상대에게 육체적인 데미지 분만 아니라 정신적인 데미지도 입힌다

춘

본명 춘 파이프. 과거에 격투가로 활약하다 무패의 전적으로 은퇴한 전설적인 권법가. 나이에 어울리지 않는 모자는 젊었을 때 전설의 늑대라고 불리우는 격투가로부터 빼앗은 것이다. 혹시 테리…?
참가 이유는 사자왕과의 운명적인 대결을 위해서라고 한다

⬇ 천수당타. 손바닥을 음속으로 연타하는 기술

사자왕

본명 불명. 갑자기 TV에 나타나 자신이 최강임을 자칭하고 수신무투회 개최를 선언했다. 그에 대한 정보는 모두 베일에 가려져 있기 때문에 어떻게 그가 정부와 매스컴을 맘대로 조작할 수 있을 정도의 힘을 지녔는지 아무도 모른다. 수신무투회를 개최한 이유는… 그리고 사자왕의 정체는…

⬅ 사일런트 스톰. 숨기고 있던 두자루의 검을 동시에 던진 후 염력으로 조작하는 기술

⬅ 스파크 볼트. 거대한 전격탄이 세갈래로 찢어져서 날아간다. 이런 경찰관이 실재로 있다면 거리는 공포의 도시로 변하고 말텐데…

본명 고든 보우맨. 흉폭한 성격과 오만함 때문에 거리의 범죄자들로부터 공포의 팔겹살이라고 불리우는 경찰관. 불치병에 걸린 4살짜리 딸의 막대한 수술비를 마련하기 위해 대회에 참가했다

고든

필살기 커멘드 일람표

※ 레버 조작은 플레이어 캐릭터가 오른손잡이인 경우를 예로 했습니다.

이글

기술	커맨드
다이빙 헤드 바스터	공중으로 접근해서 → + C
아메리칸 스쿠류	↓↙← + A 또는 B
후레시 윙	↓↘→↗ + A 또는 B
액스 붐	←↙↓↘→ + BC 또는 ABC

하야테

기술	커맨드
강열참	↓↘→ +C
비천승왕권	↓↙← + A 또는 B
염동비혼	→←→ + BC 또는 ABC
환영비혼	→↓↘ + BC 또는 ABC
열풍살	점프 중에 ↓ + A 또는 B

춘

기술	커맨드
백호탄	↙로 모았다가 → + A 또는 B
천수당타	↓↘→↗ A 또는 B
자염룡	→↓↘ + BC 또는 ABC
계계변화	화났을 때 →←→ + BC 또는 ABC
기천초래	↓↑↓↑ + A 또는 B
선풍염무	↓↙←↖↑ + A 또는 B

조우커

기술	커맨드
깜짝 상자	↓↘→↗ + C
브랏드 파라솔	점프 상태에서 ↓ + A 또는 B
로울러 대시	↙로 모았다가 + A 또는 B
마더 해트	→↘↓↙←→ + BC 또는 ABC
트랜스 포터	↓↓ + A 또는 B

매즈

기술	커맨드
양염각	B버튼 연타
굉천	↓↘→↗ + C
무도수류파	→↘↓↑ + A 또는 B
유영탄	→↓↘ + BC 또는 ABC

고즈

기술	커맨드
양염권	A버튼 연타
굉천	↓↘→↗ + C
무도우염파	→↘↓↑ + A 또는 B
호염탄	→↓↘ + BC 또는 ABC

고든

기술	커맨드
하드 프레서	공중으로 근접해서 → + C
프리큐션 히트	→↘↓↙← + A 또는 B
라운처 어퍼	↙←→ + A 또는 B
스파크 볼트	→←→+ BC 또는 ABC

캐롤

기술	커맨드
스피닝 톱	↓↙← + A 또는 B
백조 다이빙	↙로 모았다가 + A 또는 B
루드 볼	←↙↓↘→ + BC 또는 ABC
레인보우 어택	→↓↘ + BC 또는 ABC
드림 앵글	점프 상태에서 ↓ + C

니콜라

기술	커맨드
갈버닉 플레이	↓↘→↗ + C
프리스비 드라이브	↓↙← + A 또는 B
스프리트 포	→↘↓↙←→ + A 또는 B
플라잉 소서	←↓↙ + BC 또는 ABC

사자왕

기술	커맨드
갈버닉 플레이	↓↘→↗ + C
프리스비 드라이브	↓↙← + A 또는 B
스프리트 포	→↘↓↙←→ + A 또는 B
플라잉 소서	←↓↙ + BC 또는 ABC

초필살 연속기 공개

SNK 격투 게임의 대명사 「풍운 묵시록」. 그 「풍운묵시록」에도 역전기라는 초필살기가 존재한다. 체력 게이지가 붉게 반짝일 때 사용할 수 있다.

하야테의 역전기는 기술의 이름에서 알 수 있듯이 난무. 슈우~ 하고 적에게 미끄러지듯이 접근해 펀치와 킥을 사정없이 갈긴다. 마지막 공격은 부메랑으로.

프로 레슬러인 이글은 「저먼 스프렉스」로 상대를 내 던진 후 그대로 계속해서 파워 봄을 3번 연속 먹이는 기술. 접근전에서 유효하다.

고즈의 역전기는 필살기인 「장염장」을 파워 업시킨 기술이다. 「아타타타타…」하고 소리를 지르면서 오라에 둘러쌓인 무수한 찌르기를 계속 내보낸다.

사아·난격각

메즈

↙로 모아서 → + B 연타

고즈가 찌르기라면 메즈는 다리. 필살기인 「장염각」을 파워 업시킨 기술. 무수하게 히트하기 때문에 방어해도 적의 체력을 상당히 떨어뜨린다.

수직으로 점프한 후 무기인 「짐나스 볼」을 내던지는 역전기. 볼은 적에게 히트한 후에도 화면 내에서 잠시동안 계속 튄다.

굿 페이스

조우커

↓↙↓↘→↗+A

피에로 캐릭터 조우커는 역전기까지 이상하다. 깜짝 놀라게 상자에서 거대한 얼굴 풍선이 나와 공격한다.

「전설의 늑대」로부터 물려받은 모자를 벗겨버리면 화를 내는 교활한 늙은이. 역전기는 적에게 덤벼드는 난무로 공격하는 것. 결정타는 불 지팡이로 공격하는 것.

헬 레이저

니콜라

↓↙↓↘→↗+A

무기인 파워 프리스비를 머리 위로 들고 배리어와 같은 역장을 발산하는 역전기. 적이 날아서 공격해 오는 기술을 막는 대공기로써 적합하다.

고든의 역전기는 이글과 같은 접근전에서의 기술이다. 「빅백 봄버」로 2번 때린 후 「스탠 톰퍼」를 꽂는다.

킹 스트레이트가 어떤 것인지는 기술의 이름과 사진을 보면 확실히 알 수 있다. 단 커멘드가 조금 길기 때문에 주의할 것.

안녕하세요!!
장미를 사랑하는 소년 최마빡입니다...
지난 호에 제 이름과 얼굴이 나간 후...
700-9690과 함께 제 이름은 이미 세상에 알려졌더군요!!
저의 여렸을 때 사진을 여러분에게 공개하는 것은
문득!! 제 사진첩을 보다가 어렸을 때 사진을 보고 떠오른 것이 있었기 때문입니다..
저 최마빡은 어른아이와 같은 순수한 마음으로 여러분에게
PC게임 정보를 공급해 드릴 것을 약속해 드립니다!!
이 마빡이 한번 믿어 주십시요!!

IBM-PC 게임정보라면
"게임챔프 700-9690 담당자" 최마빡!!

국내 최초 PC게임 정보 탄생!! 축하 대잔치!
최마빡이 여러분에게 "펜티엄"을 드립니다

한국 월드컵 유치를 기원하고, 이 최마빡을 사랑하는 여러분!!
이렇게 여러분에게 선물 공세하는 것은 결코 본 정보가 재미없어서 선물로 밀려고 하는 것은 절대 아닙니다.
700-9690이 개설된 지 얼마 안되었는데도, 저에게 돌 대신 수많은 격려편지와 성원을 보내주신 여러분에게 감사의 마음을 드리고자 또!! 선물잔치를 마련했습니다.
아래 앙케이트를 성실하게 작성하셔서 보내 주시면...
여러분에게 행운을 드리겠습니다.

최마빡이 묻는 앙케이트

1. 최근 가장 인기가 있다고 생각하는 IBM-PC 게임은? (　　　)
2. 700-9690을 들으 신 후 가장 마음에 들었던 코너는? (　　　)
3. 본 정보의 〔게임 리뷰〕에서 가장 마음에 드는 코너는? (　　　)
4. 최마빡에 대해 알고 싶은 것은 무엇입니까? (　　　)
5. 만약, 여러분이 이 코너의 담당자라면 어떤 코너를 신설하고싶습니까? (　　　)

※ 위 앙케이트를 관제 엽서에 작성 후 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호 최마빡 앞으로 보내주세요

- ◆ 마감 : 6월20일
- ◆ 발표 : 게임챔프8월호
- ◆ 상품 : 1등:1명: 586팬티엄 1대 2등 : 10명: IBM-PC 게임디스켓 1개

700-9690이 자랑하는 정보

페르시아 왕자 풍의 신선 충격........조로
SSI에서 나온 정통 RPG.............. 다크 선2
PC게임 액션도 이렇게 다르다!!.......모탈 컴뱃 2
울티마 시리즈의 한계를 넘는다......마이트 앤 매직
일본 PC 게임의 정통 미...............와룡전
※ 이 외에도 놀라운 정보들이 숨어 있습니다

게임백과 사전!!
천리안 GO CHAMP환상 매직 퍼레이드!!

1. 자료실…백과사전

천리안 게임챔프 자료실에는 인터넷에서 들여온 정보는 물론 자체 가공, 버철 화이터 동화상, 환상의 그래픽 시리즈, 신종 게임 유틸리티, 저용량 초재미 공개 게임 등이 잔뜩 들어있습니다.
하루가 다르게 많은 양의 정보가 업로드되기 때문에 천천히 보시는 것이 양질을 정보를 얻을 수 있는 비법입니다.

2. 각 기종별 게시판…기종 철저 분류

천리안 게임챔프 게시판에는 각 기종별로 방들이 나뉘어져 있습니다.
슈퍼컴보이 방은 물론 차세대기인 플스, 새턴 방까지 나뉘어져 있기 때문에 여러분이 좋아하는 곳에서 여러분과 같은 기종을 가지고 있는 친구들을 만날 수 있습니다.

3. 선물들이 기다리고 있다!!

천리안 게임챔프에는 〔환상의 네모네모 로직〕 등, 적어도 일주일에 한번은 퀴즈나 선물 잔치를 마련하고 있습니다. 컴퓨터에서 직접 다운받아 풀어보는 온라인 게임인 네모네모 로직... 그 재미가 더욱 신선할 것입니다.

챔프 게시판

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

양길혁/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼 알라딘보이 팩 각 1개

김근태/

전정욱/

2 초음속 퀴즈

문제 스퀘어의 명작 시리즈 중 하나인 「성검전설」 시리즈에서 스토리 전개에 있어 아주 중요한 역할을 하는 돌의 이름은?

※ 2명을 추첨하여 슈퍼 알라딘보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마 감 : 1995년 6월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 8월호 챔프 게시판

6월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

강현호/

홍길용/

정답 토끼

※ 이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

3 애독자 엽서를 성의있게 답해 주신 분

정회석/

유홍수/

이준열/

박연호/

이용준/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코너의 개선점을 성의 있게 보내 주신 분

강유미/

장성우/

김태영/

이원형/

조두일/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

5 「게임 음성 정보 700-7400 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

홍석현/

김민수/

구치윤/

이두현/

권영문/

※ 이상 당첨자들에게는 IBM PC 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

6 「음성 IBM-PC 게임정보 700-9690 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

권오성/

이승화/

조덕구/

원동배/

남궁영/

※ 이상 당첨자들에게는 IBM PC 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

■상품 수령시 당첨자들은 사전 전화 연락을 반드시 하시고 서울 거주자는 매월 24일에 본사를 방문하여 선물을 수령해 가시고 지방 거주자는 당첨자 발표가 나간지 한달 이내에 전화 연락을 주셔야만 선물을 우송해 드립니다. 당첨자 발표 후 한달이 경과하면 선물을 받을 수 없습니다.

보너스 환상특급

짜자잔~ 한달간 별고 없이 등장한 보너스 환상특급. 혹시나 자신의 이름이 당첨자란에 없는지 잘 살펴보십시오. 있다면 지금 바로 연락하세요. 선물은 타고 봐야지 않겠습니까? 가끔 학력평가가 어렵다는 엽서가 오는데 이 문제들은 게임챔프의 공략기사를 잘 살펴보면 손쉽게 알 수 있는 것들 입니다. 열심히 책을 본다면 분명히 맞출 수 있습니다!

응모요령

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너 입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 11월 까지 계속 기록됩니다.

◎ 획득한 챔프점수의 기한은 획득일로부터 95년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리됩니다.

게임 학력 평가

빛나는 수정전설 아스탈

1. 아스탈은 붉은색의 수정에서 태어난 아이입니다. 여신이 수정에서 세계를 만들고 난 후 나머지 수정에서 태어났는데 이 세계와 아스탈을 만든 여신의 이름은 무엇입니까?

1) 마파　2) 레이리아
3) 안토아스　4) 키리시아

2. 여신이 아스탈을 만들 때 또다른 녹색 수정에서 만들어낸 여자아이의 이름은 무엇일까요? (힌트를 드리자면 아스탈을 따라다니는 새의 이름이기도 합니다)

1) 디드리트　2) 카이랄
3) 레다　4) 레미

3. 안토아스와는 달리 악한 마음을 가지고 있는 마신 제라드가 만들어낸 아스탈의 라이벌 이름은 무엇일까요? 검정옷을 입고 있으며 아스탈의 여자친구를 납치해간 인물이기도 합니다.

1) 카라리아　2) 가이스트
3) 가인　4) 세디스트

4. 아스탈은 안토아스에게 벌을 받아 달에 봉인되게 됩니다. 아스탈이 자신의 여자 친구를 구하기 위해서 어떤 일을 해서 안토아스에게 봉인된 것일까요?

1) 동물들을 괴롭혔다
2) 우주를 파괴했다
3) 제라드의 편이 되었다
4) 게임등장을 거부했다

봄버맨 3

1. 봄버맨을 도와주며 등장할 때 알로 나타나는 동물의 이름은 무엇일까요? (여러가지 색깔을 가지고 있으며 흡사 캥거루처럼 생겼습니다)

1) 로이　2) 루이
3) 라이　4) 러이

2. 이번에 새롭게 등장한 봄버맨은 최대 몇명까지 게임을 즐길 수 있습니까? 이 경우는 멀티 탭을 사용한 경우가 됩니다.

1) 3명　2) 4명
3) 5명　4) 6명

3. 명작 시리즈이자 인기 시리즈인 봄버맨은 제작사가 무엇입니까?

1) 세가　2) 남코
3) 소니　4) 허드슨

◎ 위 문제의 정답을 아시는 분들은 6월20일까지 정답을 곱게곱게 잘 적으셔서 챔프 「보너스 환상특급 담당자앞」으로 보내 주세요. 정답자 중 1분을 추첨하여 IBM PC게임 디스켓을 드리며 나머지 4분에게는 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다

게임 학력 평가 당첨자 발표!!

곽동진/

이상 1명은 IBM PC 게임 디스켓 1개

최중혁/

나호영/

한성원/

김현욱/

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

6월호 정답

제 4차 슈퍼 로보트 대전
1)게타로보 2)게스트 3)갓 보이스 4)그랑존 5)화성

드래곤 볼Z 초오공전
1)자동차 2)할아버지 3)리치

12,000점 플레이 스테이션 게임 CD

13,000점 새턴 게임CD

14,000점 슈퍼32X 게임팩

15,000점 핸디 알라딘보이

16,000점 소형 카세트

17,000점 삼성 슈퍼 알라딘보이

18,000점 현대 슈퍼컴보이

19,000점 CD알라딘보이II

20,000점 슈퍼 32X

21,000점 네오지오

23,000점 3DO 또는 재규어

24,000점 새턴 또는 플레이 스테이션

* 위 상품에 해당하는 점수를 1년안에 아무도 얻지 못하면 높은 점수를 획득한 사람 순서대로 대방출합니다

IBM PC 게임 전문지

PC CHAMP 창간!!

PC GAMER 독•점•기•사•제•휴

7월 20일

美 최고의 PC게임전문지

PC GAMER 를 이제부터

한국에서도 만나실 수 있습니다

DANGER ZONE
위험지역
데인저존
잃어버린 제국의 영광을 위하여!!
3년간에 걸쳐 제작한 초대형작으로 3가지 난이도의 선택과
총 50개 이상의 관문을 통과해야하는 심시티 건설과
삼국지의 전략 시뮬레이션이 시작된다!!
판매원
SAMSUNG
삼성전자
개발원